SEGA
Для стратегов
Стратегии,
имитаторы,
головоломки,
ролевые игры
TRICKS
Прохождения,
секреты, советы,
пароли, коды
TRICKS SEGA для стратегов
TRICKS SEGA

SEGA для СТРАТЕГОВ

100% SEGA MEGA DRIVE II/GENESIS

TRICKS GOLD

СТРАТЕГИИ, ИМИТАТОРЫ
ГОЛОВОЛОМКИ, РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Описания, рейтинги, коды, пароли,
секреты, полезные советы,
прохождения.

TRICKS Ltd
Москва

Страна PlayStation/TRICKS Gold. SEGA для Стратегов. Стратегии, имитаторы, головоломки, ролевые игры. Описания, секреты, прохождения. - М.: "ТРИКС Лтд", 2003. - 240 стр.

© 2003 ЗАО "ТРИКС Лтд" "Страна PlayStation/TRICKS Gold"
ЛР №065456 от 13.10.97

Все права на издание принадлежат ЗАО "ТРИКС Лтд." Несанкционированное копирование издания или его частей, а также незаконное использование торговой марки "TRICKS®" влечет за собой правовую ответственность в соответствии с действующим законодательством.

Книга из серии «Sega для ...» посвящена играм для самой популярной у нас в стране 16-ти битной телевизионной приставки - Mega Drive II/Genesis, разработанной фирмой Sega. В серии рассмотрены около 1000 игр, относящихся ко всем основным жанрам, приведены коллекции кодов, паролей, описаний, игровых приемов, полезных советов, полных прохождений. Особенностью книг из серии «Sega для ...» является то, что в них включена наиболее полная информация по подавляющему количеству игр, продаваемых в настоящее время. Для тех, кого заинтересовали эти игры, в книге Вы найдете адрес и условия приобретения их по почте.

Надеемся, что эта информация порадует поклонников компьютерных видеоигр.

Книга рассчитана на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает модель видеоприставки, до тех, кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником Mega Drive II.

TRICKS® является зарегистрированной торговой маркой ЗАО "ТРИКС Лтд".
Sega, Mega Drive II, Genesis являются зарегистрированными торговыми марками Sega Enterprises, Ltd.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует.
(Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

ЛР №065456 от 13.10.97 г. Подписано в печать 09.01.2003
Формат 70x100/16. Печать офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. 18
ЗАО "TRICKS Ltd", 121019, Москва, а/я 16.
Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профиздат», 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

ОТ РЕДАКЦИИ

Появившись в 1989-90 годах, видеоприставка Sega Mega Drive II (и ее американский аналог Sega Genesis) очень быстро достигла вершин хит-парадов популярности среди геймеров всего мира и стала одной из самых покупаемых моделей видеоконсолей. Хотя к настоящему моменту ее существенно потеснили новые 32-х и 128-ми битные системы, что вызвало у некоторых впечатлительных пользователей весьма мрачные мысли. Но все же это одна из самых распространенных приставок. У нас в стране Sega Mega Drive II занимает ведущие позиции как по количеству уже проданных аппаратов, так и по количеству продаваемых.

Нельзя сбрасывать со счетов и то количество игр, которое было разработано многочисленными фирмами для Mega Drive II/Genesis. Это одна из самых представительных игровых коллекций, с которой пока что может сравниться только библиотека игр для Sony Playstation, Super Nintendo и Nintendo (в нашем Отечестве превратившаяся в миловидного слоненка по кличке Д...). По данным зарубежных специалистов библиотека игр Mega Drive II/Genesis содержит более тысячи наименований. Так что слухи о скором и бесславном конце Mega Drive II несколько преувеличены.

Предлагаемая Вашему вниманию серия книг "Sega для ..." позволит решить две весьма часто возникающие проблемы: во-первых собрать качественную персональную коллекцию игр, учитывая Ваши игровые предпочтения, во-вторых успешно проходить приобретенные игры, испытывая минимальные трудности.

В книги серии включена информация по более чем 1000 игр: краткие аннотации и рейтинги, а САМОЕ ГЛАВНОЕ, более 15000 "отборных" кодов паролей секретов, игровых советов и подсказок, прохождений, которые не позволят Вам испытать горькое ощущение беспомощности, даже в самых экстремальных игровых ситуациях.

Еще один момент на котором хотелось бы остановиться. **При разработке данной серии особое внимание было обращено на игры реально продающиеся на нашем рынке. По этим играм, по максимуму, приведены коды, пароли, подсказки, советы и т.д. А для большинства игр, являющихся несомненными лидерами продаж, приведены полные прохождения, подробные стратегии поведения в различных игровых ситуациях.**

Указанные в книгах рейтинги игр формировались на основе анализа информации, полученной из зарубежных источников, и данных, полученных от наших экспертов. Оценка игры производилась по трем параметрам: графика, музыкальное и звуковое сопровождение, азартность. Максимальная оценка - 100 единиц.

И последнее замечание, связанное с системой обозначений, использованных в серии.

LEFT - кнопка влево на D-pad.
RIGHT - кнопка вправо на D-pad.
UP - кнопка вверх на D-pad.
DOWN - кнопка вниз на D-pad.
FORWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа вперед.
TOWARD, BACK, BACKWARD - кнопка на D-pad, обеспечивающая движение персонажа назад.

Надеемся, что эти книги будут полезны всем, кто увлекается видеоиграми.

Для тех кто серьезно интересуется видеоиграми предлагаем книги, которые можно заказать по почте.

Издательство "ТРИКС ЛТД" разрабатывает и выпускает серию энциклопедий "TRICKS GOLD", посвященных играм для различных типов видеоприставок. Каждый выпуск этой серии содержит практически всеобъемлющую информацию, необходимую каждому игроку:

Страна Playstation/TRICKS GOLD **Лучшие игры века Гонки**	45 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Лучшие игры века "Бродилки"**	45 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **7, 13, 17,18, 21, 22**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **23, 24**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Секреты PSX**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **1040 игр**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга кодов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга квестов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга многосерийных хитов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга боевых приключений**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **250 игр для Sony Playstation 2**	45 руб.
Страна Playstation 2/TRICKS GOLD PS 2 **Выпуск 1**	95 руб.
Страна Playstation 2/TRICKS GOLD PS 2 **Выпуск 2**	95 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA В Подарок**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 13000 Секретов**	47 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 7000 Секретов**	25 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Искателей приключений**	47 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Стратегов**	47 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Фантазеров**	47 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA для Отважных**	47 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **DENDY В Подарок**	60 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Выпуски 13, 14, 15, 16, 17**	47 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Большая книга кодов и хинтов для Dreamcast**	60 руб.

Обращаем Ваше внимание на то, что указанные цены НЕ ВКЛЮЧАЮТ РАСХОДЫ НА УПАКОВКУ И ПЕРЕСЫЛКУ, которые оплачиваются заказчиком при получении на почте, исходя из РЕАЛЬНЫХ затрат в соответствии с действующими на дату отправки почтовыми тарифами.

Все издания поставляются только ПО ПРЕДОПЛАТЕ. Наложенным платежом не высылаются.

Для получения изданий следует отправить почтовый перевод с указанием состава заказа по адресу:

105523, Москва, а/я 31. Карчевской Майе Николаевне.

Наши книги Вы можете приобрести:

Москва:

- ***Ярмарка в Лужниках (метро "Спортивная", выход к стадиону, затем, пройдя под новой эстакадой, сразу свернуть налево)***
- ***Проспект Мира, спорткомплекс "Олимпийский", Книжная ярмарка, место 354***
- ***Улица Шереметьевская, д.47, офис 417, тел. 218-04-00, 218-04-80 (станции м. Тимирязевская или ВДНХ)***

Саратов:

- ***Магазины-салоны компании "Архипелаг"***

г.Саратов, ул.Московская, 134/146, тел. (8452) 52-37-52, 51-66-33

г.Саратов, проспект Энтузиастов, 44"в", тел. (8452) 96-04-89

Красноярск:

- ***г. Красноярск, пр. Красноярский рабочий, 102, торговый центр "Красноярье", 2 этаж, отдел "ВИДЕОИГРЫ"***

688 ATTACK SUB

Sega *Рейтинг: 72%*

Имитатор действий подводной лодки в боевых условиях. Учитывая год выхода этой игры, сразу становится ясно кто противостоит славной американской субмарине – коварные и, конечно, неповоротливые советские подлодки и военные корабли. Вы можете окунуться не только в глубины мирового океана, но и в подзабытую теперь атмосферу холодной войны, когда ядерные боеголовки двух сверхдержав были направлены друг на друга, и для возникновения всеобщей катастрофы достаточно было лишь одной искры... Подводным лодкам в этом противостоянии отводилась особая роль, благодаря их мобильности и мощи. В игре Вам предстоит выполнить несколько кампаний, выбрав себе ту страну, за которую будете выступать, и соответствующую подлодку.

ABRAMS BATTLE TANK (M1 ABRAMS BATTLE TANK)

Sega *Рейтинг 76%*

Для любителей танковых сражений этот имитатор будет представлять несомненный интерес. Отличная графика, специфические, характерные для данной ситуации звуки производят необходимое впечатление. Сражения происходят с советскими войсками, т.е. во время разработки игры еще властвовали идеи холодной войны. И вот тяжелый бронированный танк, обладающий к тому же высокой скоростью и пушкой с электронным управлением, в упор расстреливает наши, якобы менее поворотливые и слабые, танки.

AERO BLASTERS (AIR BUSTERS)

Kemco *Рейтинг: 75%*

Сумасшедшее развлечение для любителей пострелять и полетать. Одна из классических игр этого жанра.

AFTER BURNER

Sega *Рейтинг 58%*

Имитатор полетов на боевом самолете.

AFTER BURNER 2

Sega *Рейтинг 60%*

Вторая серия для любителей воздушных приключений. По сравнению с первой игрой, существенно улучшена графика.

AIR BATTLE (G-LOC AIR BATTLE)

Sega *Рейтинг 70%*

Вражеский самолет захвачен системой наведения. Вы нажимаете кнопку, и ракета класса Dragonfly или очередь из M40-A1 Vulcan ставят финальную точку в биографии воздушного волка. Сумасшедший аркадный хит на Genesis/MD II – качественная графика и великолепные звуковые эффекты, два варианта наблюдения за происходящим воздушным боем, разнообразное вооружение и 16 потрясающих миссий в воздухе, на земле и на море.

AIR DIVER

Asmik *Рейтинг 69%*

Неплохой имитатор полетов на боевом самолете с разнообразными по сложности миссиями и с варьируемым уровнем вашего

летного мастерства, возрастающего по мере выполнения усложняющихся заданий.

ALESTE (M.U.S.H.A.)

Seismic *Рейтинг 65%*

Если Вас не утомляют звездные кибервойны, то есть еще одна возможность пострелять из бластера и основательно разобраться с трансформерами- это "ALESTE". Вертикально скроллирующий платформный боевик с очень приличной графикой.

ALIEN 3

Acclaim *Рейтинг 63%*

Конечно, почти все смотрели в свое время замечательную кинотрилогию "Чужие" и знакомы с сюжетом. К счастью, подрастает новое поколение, для которых эти фильмы уже далекая история. Поэтому, если для Вас слово "Чужие" ничего не говорит, спросите у старших, и они Вам расскажут, как в глубинах далекого космоса отважная женщина, лейтенант Рипли, борется не только с жуткими формами внеземной цивилизации, но и с предательством некоторых землян. В течение всего напряженнейшего действия на восемнадцати уровнях этой игры Вы должны одолеть чужих и разобраться со своими. Наша героиня отлично вооружена, но это выручит ее не всегда, особенно учитывая, что боеприпасы весьма ограничены. Действие проходит в лабиринтах космической станции, где Вам и предстоит победить многочисленных врагов.

ALIEN SOLDIER

Sega *Рейтинг 84%*

В игре предстоит столкнуться с несколько непривычной ситуацией. Здесь Вы выступите в роли солдата-чужака, сражающегося с необыкновенно опасными тварями, наводнившими его игровой мир. Задача заключается в прохождении 24-х этапов, на которые условно разбит этот мир.

ALISIA DRAGOON

Sega *Рейтинг 66%*

Пройти с Алисией по волшебному миру, участвуя в многочисленных стычках с врагами, используя как силу обычного оружия, так и силу магии, и не растерять при этом игровой запал – это настоящая задача для истинного видеогеймера. На восьми этапах игры Вас ожидают разнообразные приключения и встречи со сказочными героями. Игра из разряда "любительских": кто-то "тащится", а кто-то "плюется".

ANIMANIACS

Konami *Рейтинг 80%*

Эта игра продолжает известную адвентюру Warner Brothers, где Wakko, Yakko и их сестричка Dot вырвались из водной башни, в которую они были заточены еще в 1930 году. Теперь они сеют страх и хаос всюду, где появляются, собирают предметы, связанные с кино, чтобы открыть "мемориальный" магазин. На каждой стадии от Вас потребуется стратегическое мышление и мастерство управления всеми тремя "маньяками", поскольку Вам никогда не преодолеть любую стадию только с одним персонажем. Прекрасная мультипликационная графика очень подходит к сюжету игры, обстановка прорисована четко и красочно, можно различить даже выражение лиц. Движения плавные и органичные. В целом, этот сайд-скроллер скорее адвентюра с элементами "экшен": врагов немного, да и сражений тоже. Но явно чувствуется стратегическая ориентация.

ANOTHER WORLD I, ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN или OUT OF THIS WORLD I & II)

Virgin *Рейтинг 81%.*

Эти игры не принадлежат к числу игр-гигантов, но требуют от игрока большого внимания. Наш главный герой, бродячий исследователь Лестер Найт Чайкин, необычайно проворен; он ходит, бегает, прыгает, плавает и делает еще массу разных вещей. В начале первой части Чайкин выплывает на сушу, отбивается ногами от двух попавшихся по дороге крыс и сталкивается с огромной злой пантерой; это заставляет его броситься на-

зад и перепрыгнуть пропасть, чтобы потом перемахнуть обратно через пантеру и наткнуться на чужеземца, вооруженного лазером. Незаурядное аркадное приключение! Общий итог. Очень привлекательная серия игр со множеством головоломок

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products *Рейтинг 67%*

Ролевая игра. Два игрока, одновременно управляя своими героями, должны пройти 8 уровней волшебной страны. Возможность отгрузки игры по паролю позволит Вам успешно пройти ее наиболее сложные этапы, а отличная графика доставит эстетическое удовольствие от великолепного зрелища, открывающегося перед Вами на каждом уровне.

ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS

Sega *Рейтинг 79%*

В этих увлекательных приключениях римляне похитили щит вождя, принадлежавший Vitalstatistix. Что же делать вождю в столь драматической ситуации? Надо пойти к деревенскому карлику и еще одному местному толстяку, чтобы выследить похищенную реликвию. Хотя игра, по сути своей, типичный платформер, она содержит элементы "колотушника", "стрелялки" и ролевой игры. И это создает массу дополнительных увлекательных элементов. Прекрасная графика, юмор, обилие головоломок, великолепная анимация – все это создает неповторимую атмосферу этой игры, погружение в которую доставит Вам истинное удовольствие.

BATTLETECH

Extreme/Sony Imagesoft *Рейтинг 83%*

Действие игры происходит в 3050 году новой эры, и вот-вот должна начаться война, в результате которой внутренняя сфера (innersphere) должна быть захвачена. Однако, неожиданно умирает Ilkahn (главнокомандующий), в результате возникает полная неразбериха между кланами. И тут появляетесь Вы. Поскольку кланы разработали новое оружие, великолепный мек под названием Безумный Кот (Mad Cat), то нетрудно догадаться, для кого он предназначен. Если сумеете выполнить миссии и доказать свою мощь и силу, то станете Ilkahn и одержите победу в войне, ну а если не справитесь...

По жанру, это настоящий экшен, и Вы пилотируете в пяти мирах роскошного механического монстра. Кстати, можете играть и с партнером, который окажет Вам неоценимую помощь. При этом один может управлять "ногами", а другой вести огонь из оружия.

BEYOND OASIS (STORY OF THOR (THE): A SUCCESSOR OF THE LIGHT)

Sega *Рейтинг 89%*

Однажды в королевстве Oasis два великих волшебника Reharl и Agito чего-то не поделили и совсем как люди сцепились насмерть. Конечно, прикончили друг друга. Но остались после них два наручника от доспехов – золотой и серебряный. В один прекрасный дель Принц Али копался в грязи (принцы часто этим занимаются) и откопал золотой наручник! И только он взял его в руки, откуда ни возьмись появился огненный джин. Он велел Принцу разыскать четырех духов и выйти на бой с дьявольским серебряным наручником, который "владеет" душой злополучного старикашки.

BIMINI RUN

Nuvision *Рейтинг: 47%*

Нажимаю на гашетку, а голове вертится навязчивая фраза: "Стреляй, стреляй, мальчик! Останешься навсегда молодой!" Враги похитили Вашу сестренку, и Вы отправляетесь за ними в погоню на очень быстром катере, а мы дадим несколько советов, которые помогут справиться с поставленной задачей.

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega *Рейтинг 63%*

В чистом виде боевик. Море мутантов, в процессе уничтожения которых забываешь о конечной цели игры. Неплохая графика и

жуткие вопли чудовищ, долго звучащие в ушах, не дадут сразу забыть эту игру.

BLOODSHOT (BATTLE FRENZY)

Domark *Рейтинг 78%*

Борьба с агрессивными пришельцами на их территории. В результате сложной операции по имплантированию в человеческое тело специальных устройств и супертренировки, Вы приобретаете необыкновенные способности: суперсилу, супервыносливость. После таких трансформаций Вас забрасывают на инопланетный корабль, набитый боевыми роботами и киборгами, направляющимися к Земле с целью уничтожения всего живого на ее поверхности. Для выполнения этой цели корабль был оснащен специальным ядерным устройством колоссальной разрушительной силы. Ваша задача на корабле инопланетян – обнаружить и уничтожить спецмодули, которые необходимы для приведения ядерного заряда в действие. Достаточно сложный doom'оподобный боевик с мрачной и угнетающей атмосферой.

BODY COUNT

Sega *Рейтинг 65%*

Очень неплохой боевичок. Хоть сюжет и стандартен – на Землю напали орды пришельцев и Вы защищаете родную планету, но само действие просто класс! Наибольшее удовольствие от игры Вы получите, если будете использовать лазерное оружие – Menacer.

BRANDISH

KOEI *Рейтинг 76%*

Эта интересная ролевая игра. В роли эпического героя Варика (Varik) Вы должны пройти через лабиринт подземного мира, занятого огромным количеством разнообразных монстров. В начале пути у Вас нет даже карты. Ее нужно составить самому, пройдя все пять этапов игры, разбитых на 38 локаций.

BREACH 2 — THE ASSAULT

Treco *Рейтинг 65%*

Объединенные миры воюют с UDP и пришельцами. Непритязательная, но интересная боевая игрушка для любителей пострелять всласть. Правда, во время стрельбы невредно иногда подумать и о стратегии.

CASTLEVANIA — BLOODLINES (Castlevania — The New Generation или Vampire Killer)

Konami *Рейтинг 84%*

Есть в мире компьютерных видеоигр тяжелая работа – охота на вампиров. Особенно сложно выполнять свои служебные обязанности, когда из всего многообразия вооружений, доступных персонажам других игр, у тебя толькокнут (плеть) или, так называемое, классическое копье. Именно в такую непростую ситуацию поставлены два героя этой игры – Джон (John) и Эрик (Eric). Для этого им надо проскочить 6 уровней и, ловко орудуя кнутом и копьем, выиграть это сражение. Главное не растеряться и не испугаться боссов уровней. Потому что первое впечатление от встречи с ними можно описать двумя словами – "Туши свет!". Однако, после первых неудач быстро набираешься боевого опыта. Самое главное освоить приемы атаки боссов. К каждому из них нужен свой специфический подход.

CALIBER FIFTY (CALIBER .50)

Mentrix Software Рейтинг 46%

Как Вы думаете, сколько врагов можно уложить из этого калибра? Разработчики этого вертикально скроллирующего боевика считают, что "тучу". Вьетнамские партизаны сбили над джунглями американский самолет. Надо спасти экипаж, но вести широкомасштабные боевые действия нельзя по политическим соображениям, да и толку от них никакого. Поэтому для выполнения задачи направляется герой-одиночка с винтовкой 50-го калибра.

CANNON FODDER

Virgin *Рейтинг 90%*

Веселая... война! Похоже, по мнению программистов из Sensible Software, ничего забавней и увлекательней войны невозможно придумать. Группа отважных коммандос, созданная ими, с боями прошагала через ком-

пьютер Amiga, победоносно вошла на IBM PC, а теперь добралась и до MEGA DRIVE. Эта большая интересная игра.

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts Рейтинг 65%

Добро пожаловать в стратегическую историческую игру. Истинный защитник империи никогда не отступит перед варварами.

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega Рейтинг:76%

Классическая адвентюра-платформер достаточно высокого уровня сложности с обилием волшебных предметов и снадобий, оружия, монстров, призраков и ужасных боссов. Для любителей адвентюр это прекрасное развлечение.

CHAOS ENGINE (THE) (SOLDIERS OF FORTUNE)

Spectrum Holobyte Рейтинг 78%

В этой игре Вам приходится подключиться к работе по восстановлению справедливости и правопорядка в составе небольшой группы неплохо подготовленных лиц. Одним из этих двух лиц будете Вы (двух главных действующих лиц можно выбрать из шести имеющихся персонажей). Задача предельно ясна. Вы и Ваш напарник идете напролом через 16 уровней с одной целью – разрушить "взбесившуюся" машину и самым радикальным образом привести в чувство не менее сумасшедшего Барона Фортескью (Baron Fortesque). Игра очень интересна, потому что сочетает в себе наилучшие элементы боевика, головоломки и адвентюры. Итак, сообразительность, реакция и немного удачи.

CHASE HQ II

Bitman Bros. Рейтинг 72%

Спецкоманда HQ – профессиональные гонщики, которые работают по контракту. В их задачу входит отлов водителей-преступников, причем достигают они этого любыми доступными им средствами. К Вашим услугам джип, спортивный автомобиль и тяжелая машина. Каждый из этих автомобилей имеет, естественно, свои характеристики по скорости, маневренности, прочности и т.д. Вот в соответствии с этими показателями, а также с дорожными условиями Вы и выбираете машину для выполнения каждого конкретного задания – догнать удирающего преступника и любыми средствами (таранами, толчками) заставить его капитулировать. Трассы довольно сложные (с развилками), так что будет где проявить свое мастерство.

CHESS

"NewGame" Co.Ltd. Рейтинг: 94%

На наш взгляд, это лучшая реализация шахмат для "Sega". Эта ниша была довольно долго практически незаполненной и вот, наконец, ... В 1998 году был разработана программа (совместно с "BS" Co.Ltd.), а в 1999 году работа была полностью закончена и началась реализация игры. С самого начала она была довольно доброжелательно принята рынком и сейчас уверенно занимает место в десятке наиболее успешно продаваемых игр для "Sega".

CHOPLIFTER III

Extreme Рейтинг 65%

Боевые действия с использованием вертолетов. Вам необходимо спасти заложников и отбиться от сильного противника, обладающего разнообразным вооружением. Неплохая и достаточно сложная игрушка в стиле "Desert Strike".

CLIFFHANGER

Sony Imagesoft Рейтинг 49%

Вы смотрели фильм "Скалолаз" с Сильвестром Сталлоне? А теперь попробуйте пройти все испытания, выпадшие на его долю, в видеокомпьютерном варианте.

COLUMNS, COLUMNS 2 (только для Mega Drive 2), COLUMNS 3

Vic Tokai/Sega Рейтинг 80%

Игра-головоломка типа тетриса. Только вместо обычных цветных блоков в стакан сыпятся драгоценные камни Некоторые из них

являются магическими и могут очень помочь Вам.

COMBAT CARS

Teleplay Interactive *Рейтинг 65%*

Гонки на боевых машинах.

COMIX ZONE

Sega *Рейтинг 85%*

"Жил-был художник один...", рисовал он комиксы про злодеев и супергероя. И вот в один не самый удачный день (точнее, ночь) художник Скетч Тернер поменялся местами с героем своего комикса злодеем Мортусом. Он как бы сам попал на страницы своего комикса, где ему теперь предстоит пройти всю историю, созданную им самим на страницах комикса, чтобы спастись и не позволить злодею захватить власть над миром. Вместе с Тернером в "зазеркалье" попала его ручная крыса Роадкилл, которая и будет помогать хозяину во всех его приключениях. Кроме того, к счастью, художник ввел в комикс хорошую девушку Алису, которая будет на протяжении всей игры помогать ему ценными указаниями.

CONTRA HARD CORPS (PROBOTECTOR)

Konami *Рейтинг 78%*

Contra приходит на Mega Drive II/Genesis. Это первое появление известнейшей нинтендовской игры на данной платформе. Классический боевик от Konami с постоянной стрельбой и калейдоскопом событий, сменяющих друг друга с такой скоростью, что порой сначала стреляешь, а уж потом начинаешь оценивать ситуацию. Давайте поближе познакомимся с сюжетом и персонажами этого захватывающего действия. Прошло пять лет с тех пор как закончилась Война с Чужими (Contra IV на Super Nintendo), но цивилизация еще не полностью оправилась от урона, понесенного в этих страшных сражениях. Правительство приняло решение сформировать специальную мобильную боевую элитную группу, которая получила имя павших героев прошедшей войны – Contras ("Противодействующие"): Ray Powered, Sheena Etranzi, Bred Fang, Browny. Те, кто их боялся, обычно называли их Hard Corps (перевод может быть любым, лишь бы сохранялась изначальная суть, например "крутая корпорация"). Каждый Противодействующий имеет свое специфическое вооружение и, благодаря ему, обладает набором специальных атак. Они вскоре все понадобятся, когда Вы столкнетесь лицом к лицу с металлическими киберчудовищами, которыми до предела заполнены уровни этой игры. Но это только цветочки! В конце каждого уровня Вас ожидает ягодка в виде сумасшедшего босса уровня. В игре существуют четыре разных сценария по количеству главных персонажей. Но возможное разнообразие игровых ситуаций этим не ограничивается. В конце каждого уровня Вам предстоит сделать выбор, например, спасти Исследовательский центр или просто выжечь все кругом вместе с кибернетическими уродами. От того, какое решение Вы примете, зависит успех дальнейших действий и концовки.

CORPORATION (CYBER COP)

Virgin *Рейтинг 82%*

Нельзя проводить безответственные генетические эксперименты. Нет никакой гарантии, что появившееся на свет чудовище-мутант останется Вам подконтрольно. Часто происходит самое неприятное, и Вам приходится уничтожать этого монстра, а заодно и очищать место, где он появился на свет, от мутантиков поменьше. Отличный боевик с захватывающим сюжетом достаточно высокого уровня сложности.

CRACK DOWN

Sage's Creation *Рейтинг 57%*

Боевик с классическим сюжетом фильмов А. Шварценеггера. Один герой с помощником и ограниченным набором оружия, боеприпасов, лимитом времени на выполнение задания, успешно разносит вдребезги промышленную зону, напичканную охраной.

CROSS FIRE (SUPER AIRWOLF)

Kyugo *Рейтинг 53%*

Боевые действия, которые ведет один подготовленный супермен. Очень быстрая игра с хорошей графикой, но с ограниченными возможностями по маневру персонажами.

CRUSADER OF CENTY (SOLEIL)

Atlus *Рейтинг 78%*

Это одна из лучших игр для Mega Drive II/Genesis в жанре action/RPG. Прекрасный сюжет, графика, продуманное управление позволили этой игре войти в хит-парад 50 лучших игр 1995 года. Эта история начинается в тот момент, когда чудовища снова появились на поверхности Земли. Их столкновение с людьми неизбежно. Весь вопрос заключается в том: "Готовы ли люди к Великой Битве?"

CURSE

INTV Corporation *Рейтинг 62%*

Очередная война в космосе в неплохом исполнении.

DANGEROUS SEED

Novel Graphics *Рейтинг 77%*

Очень закрученный и навороченный боевик. В течении 12 протяженных уровней Вам предстоит извести инопланетное семя. Высочайший уровень адреналина в крови Вам гарантирован.

DEMOLITION MAN

Virgin *Рейтинг 79%*

Очень хороший и динамичный боевик. На его десяти уровнях Вы должны подвести окончательный итог в борьбе Джона Спартана с преступностью и уничтожить босса банды, терроризирующей город.

DESERT STRIKE

Electronic Arts *Рейтинг 87%*

Эта игра имитирует полет на вертолете AH-64 TROPIC с ограниченным запасом оружия и горючего. Игра имеет четыре уровня, в каждом из которых от пяти до девяти миссий. Главной целью каждой из миссий является либо уничтожение какого-нибудь вражеского объекта, или спасение "своего" объекта, или подбор на борт "своего" человека. Основная тема игры – борьба против азиатского толстосума МЭДМЕНА, который использует приближенного к нему генерала КИЛБАБУ для захвата власти в регионе, и, в частности, для того, чтобы уничтожить нефтяные заводы на побережье залива.

DOOM TROOPERS (MUTANT CHRONICLES: DOOM TROOPERS)

Playmates *Рейтинг 57%*

Вы играете за могучего бойца Doom Troopers, одетого в мощнейшую броню. Вместе со своим напарником он должен уничтожить огромную армию мерзких мутантов, цель которых захватить Землю. А потому придется действовать на разных планетах солнечной системы, безжалостно уничтожая легионеров.

DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA)

Sony Imagesoft *Рейтинг 68%*

Достаточно трудный платформер. Вы журналист, случайно попавший в замок загадочного графа Дракулы, и Вам надо разгадать его тайну.

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Sega *Рейтинг 70%*

Игра-головоломка, напоминающая тетрис, с элементами стратегии. Надо пройти все уровни и в конце разобраться со злобным доктором Роботником.

DUNE II

Virgin *Рейтинг 86%*

GAMER GOLD.

В основе этой стратегической игры отличная книга, фильм-блокбастер и суперхит на PC. Всюду Дюне сопутствует безусловный успех. Нужна продуманная стратегия и тонкие тактические уловки, не говоря уж о здравом смысле, чтобы завоевать победу, приняв вызов Императора! А задача совсем непроста – надо успеть добыть побольше Спайса (в том

числе постараться зацапать и добычу противников) и захватить власть над Дюной.

Три Дома (Houses) схватились между собой, приняв вызов Императора: Дом благодарных Атрейдес, Дом хитроумных Ордос и Дом злобных Харконнен. Ваше право возглавить любой Дом, и в любом случае, к победе приведет лишь разумный баланс мысли и силы, только так можно помешать противнику добывать Спайс, а самому добыть как можно больше. Нельзя звбывать, что в дикой пустыне, где приходится добывать Спайс (Spice), Вас поджидают и другие страшные враги и опасности. Гигантские песчаные черви (Sandworm) могут запросто сожрать Вашу армию без всякого предупреждения, алчные торговцы Шоама только и мечтают перехватить Спайс, а Император ждет удобного момента, чтобы вонзнить нож в спину!

DUNGEONS & DRAGONS: WARRIORS OF ETERNAL SUN (WARRIORS OF ETERNAL SUN)

Sega *Рейтинг 80%*

Хорошая ролевая игра. Захватывающий сюжет, интересные персонажи, огромные миры, прекрасная графика.

EARNEST EVANS

Renovation Products *Рейтинг 76%*

Бесстрашный исследователь должен преодолеть массу препятствий в своих опасных приключениях в различных частях света. (Индиана Джонс в начале жизненного пути!) Большое количество уровней и приятная графика, надеемся, доставят Вам удовольствие.

EARHWORM JIM

Playmates *Рейтинг 93%*
GAMER GOLD!

Маленький корабль оппозиции сбегает от злой Королевы с украденным суперновым изобретением – неразрушимым, супер-гипер костюмом на борту. Во время битвы корабль был разбит, а костюм упал на странную планету под названием Земля. Костюм упал прямо на голову Джиму, и по счастливой случайности оделся на червяка. Вдруг, с ультрановым космическим костюмом Джима со скоростью света начали происходить удивительные вещи. В игре отличная графика и звук, длинные уровни, полные сложных врагов. Но главное, игра удивительно увлекательна, необычна и сделана с огромным чувством юмора.

EARTHWORM JIM 2

Virgin *Рейтинг 92%*
GAMER GOLD!

Приключения Червяка Джима продолжаются. Приятно констатировать, что качественные характеристики новой игры не хуже предыдущей части. В своих новых путешествиях Джим сталкивается с самыми разнообразными созданиями.

ECCO THE DOLPHIN

Sega *Рейтинг 83%*
GAMER GOLD

Ecco the Dolphin был большим успехом Sega и одной из интереснейших видеоигр 1993 года. Прекрасный сюжет, великолепное управление, очаровательный герой и морские красоты – ну что еще надо! А какая графика, грациозные движения дельфина, потрясающая пластика – Ваш герой словно оживает на экране!

ECCO JR.

Sega *Рейтинг 80%*

В мире видеоигр, где часто царит насилие, игра, которая излучает дружбу и мир, нужна, как глоток свежего воздуха. Игра совсем не для маленьких и часто требует серьезно напрячь мозги. При этом остается отличная графика первых версий, а звук даже улучшен. Добавлено несколько новых опций и оставлена возможность играть вдвоем. Эта игра подойдет как для детей, так и для взрослых.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Sega *Рейтинг 80%*

Sega выпустила новую игру The Tides of Time (Приливы Времени), в которой заметно снизили сложность головоломок, сохранив все достоинства (великолепное плавание,

нырки, прыжки, удары хвостом и т.п.). Ecco отправляется в будущее, где необходимо устранить опасность, грозящую нормальному "ходу" времени.

EL VIENTO

Renovation Products Рейтинг 66%

Игра из приключенческо-мистической серии игр фирмы Renovation Products. Адвентюра-платформер с элементами ролевых игр и аркадными вставками с хорошей графикой и анимацией.

EXO SQUAD

Playmates Рейтинг 75%

Что отличает EXO SQUAD от других адвентюр? Во-первых, Вы управляете не кем- нибудь, а спецназовцем, закованным в гигантский бронированный костюм и вооруженным до зубов. Во-вторых, сложность игры можно изменять, а именно этой возможности так недостает большинству других платформеров. Управление удобное, к нему быстро привыкаешь. Графика в игре очень хорошая, звуки тоже не подкачали. Анимация сделана на уровне хорошего мультфильма.

F-15 STRIKE EAGLE

Microprose Рейтинг 74%

Хороший и достаточно сложный имитатор боевых действий на истребителе. Вам придется уничтожать как воздушные, так и наземные цели, но при этом надо не забывать, что боезапас штука не бесконечная, и относиться к нему нужно с умом. Каждой цели – свое огневое средство. Игру отличает отличная графика, возможность смотреть на боевую машину с разных ракурсов, реалистичность имитируемой боевой обстановки.

F-15 STRIKE EAGLE 2

Microprose Рейтинг 78%

Вторая часть классического имитатора полетов на боевом истребителе, созданная серьезной компанией, зарекомендовавшей себя на рынке программ-имитаторов. Прекрасная графика, отличное звуковое сопровождение, реалистичная обстановка.

F-117 NIGHT STORM

Electronic Arts Рейтинг 74%

Сложный имитатор боевых действий на штурмовике F-117. В игре предусмотрены разнообразные режимы для наблюдения за боевой машиной с разных ракурсов, возможности изменения режимов наблюдения за целью, а также возможности по оснащению самолета разнообразным оружием, в том числе, с системой лазерного наведения.

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts Рейтинг 60%

Имитатор управления истребителем-перехватчиком в "горячих точках". Как и в предыдущих имитаторах, предусмотрены разнообразные режимы обзора. В этой игре использована несколько упрощенная графика, хотя это практически не сказывается на качественном уровне игры.

FAERY TALE ADVENTURE

Electronic Arts Рейтинг 71%

Большая, захватывающая и красивая ролевая игра. Жили себе в поселке три брата с отцом, которого однажды убила стая нечисти, состоящая из призраков и скелетов. Эта нечисть украла из часовни Талисман, который как бы защищал людей от поползновений потустороннего мира. Один из сыновей клянется отомстить и вернуть талисман...

FIRE MUSTANG

NMK/Taito Рейтинг 60%

Боевик о сражениях 2-ой мировой войны. Запускайте свой P-51D Mustang и разберитесь с наци.

FIRE SHARK

Toaplan/Dreamworks Рейтинг 60%

Вы – пилот суперсамолета, Ваша миссия – полное уничтожение врага, вероломно вторгшегося на вашу территорию.

FLASHBACK

U.S.Gold Рейтинг 86%

Классическая адвентюра. Пройдите с главным героем через все уровни на разных

планетах и космических станциях, сразитесь с мутантами, разгадайте загадки. Напряженная атмосфера, захватывающий сюжет, обилие головоломок, высокий уровень сложности, отличная графика и анимация – характеристики мощной высококлассной игры.

FORGOTTEN WORLDS

Capcom *Рейтинг 65%*

Этот боевик вызывает двойственные чувства. С одной стороны, однообразность действия через некоторое время начинает раздражать. А с другой стороны, протяженные уровни, заполненные огромным количеством очень "крутых" врагов, не дают ни на секунду ослабить внимание. Тем более, что графическое исполнение врагов очень интересно.

GAIARES

Renovation Products *Рейтинг 74%*

Очень агрессивный и динамичный боевик, до предела насыщенный стрельбой.

GAIN GROUND

Renovation Products *Рейтинг 77%*

Суть этого боевика проста, как шпала! Управляя отрядом отчаянных головорезов, надо пробраться через весьма протяженное игровое пространство, отстреливая, разрубая, молотя и забрасывая бомбами многочисленных врагов. Прекрасная игра для одновременной "рубиловки" на пару с приятелем.

GAUNTLET IV

Tengen *Рейтинг 73%*

Довольно любопытная реализация в общем-то известного сюжета: Вам предстоит выбрать себе персонажа (воин Тор, эльф Квестор, валькирия Тайра и т.п.), наделенного некими особенными качествами и с его помощью пройти через лабиринтов древнего замка, населенного привидениями, монстрами и прочей нечистью. Игра интересна там, что по сути является одной из самых ранних компьютерных игр: ее первая часть вышла еще на рубеже 70-80-х годов для платформы "Atari". И вот, теперь Вам предстоит проделать этот путь с еще большим числом ловушек, загадок и противников. В игре существуют четыре варианта: Arcade – просто игра для развлечения, Quest – собственно ролевая игра, Battle – воина игроков (которых может быть до четырех) друг с другом и Record – игра с учетом всех Ваших достижений. Прекрасная адвентюра в стиле "фэнтези". Особенно интересно сыграть в нее вчетвером.

GEMFIRE

KOEI *Рейтинг: 78%*

Однажды злой маг заключил дух дракона и шести волшебников в драгоценные камни-геммы. Король Ishmeria повелел вставить эти геммы в корону и назвал ее Gemfire. Обнаружилось, что корона обладает магической силой и способна помогать людям Ishmeria. Король вершил с ее помощью великие дела во благо своего народа, восстанавливал города и поля. Но пришел день, когда корона, переданная злому Королю, стала служить тьме. Вы должны возвратить Ishmeria мир! Занимательная адвентюра с элементами ролевой игры с прекрасной графикой.

GENERAL CHAOS

Electronic Arts *Рейтинг 79%*

Два чокнутых генерала ведут непрерывное сражение, преподнесенное нам с легким юморком. Еще одна игрушка из разряда веселеньких войн. Стратегическая игра, в которой надо уничтожить противника и захватить его территорию.

GENERATIONS LOST

Time Warner *Рейтинг 73%*

Представьте себе такую сцену. Дремучий лес, пень векового дерева, убеленный сединами старик и юноша в самом расцвете сил. Как Вы думаете, что может дальше произойти? Ну, конечно, мудрец рассказывает захватывающиеистории о славных и героических временах, рассчитывая, что его молодой слушатель, послушав его примерно полчаса, дойдет до нужной кондиции и окончательно утвердившись в мысли, что он – потомок славных героев прошлого, бросится искать

приключения на свою голову. В качестве напутствия можно сказать лишь одно. Уровень сложности игры средний, и поэтому во время игры сильно утомиться Вы не должны. Хотя расслабляться все-таки не советуем, потому что сложность проходимых уровней колеблется в широких пределах.

GENGHIS KHAN II

KOEI *Рейтинг: 81%*

Чингиз Хан 2 игра в жанре стратегии, основанная на исторических событиях, связанных с монгольским нашествием XIII века нашей эры. Ваша цель: возглавить свои войска, захватить различные территории, объединить Монголию, а затем начать наступление на цивилизованный мир.

GODS

Accolade *Рейтинг 79%*

Длинный платформер с обилием драк и головоломок, основанный на мифологии Древней Греции. Вашему герою предстоит выбраться из запутанного города-лабиринта, наводненного разнообразными, монстрами и боссами, которых необходимо победить.

GOLDEN AXE I

Sega *Рейтинг 57%*

Первая часть классического аркадного боевика про Конана-варвара. Три героя – Конан, Тайрис и Джулиус, должны спасти короля, вернуть волшебную золотую секиру и уничтожить злого демона Мертвого Эддера. Обилие действия, хорошая графика и музыка.

GOLDEN AXE 2

Sega *Рейтинг 55%*

Продолжение приключений тех же персонажей. Вид игры практически не изменился.

GOLDEN AXE 3

Sega *Рейтинг 80%*

Вам удалось освободиться от дьявольского проклятья, и теперь необходимо победить принца тьмы (Prince of Darkness) и вернуть драгоценный золотой топор Golden Axe.

Но это совсем непросто, придется сразиться с многочисленными врагами, боссами, но если Вы проявите настойчивость и терпение, то безусловно победите и сможете насладиться вполне заслуженными концовками, содержание которых зависит от Вас. Очередная игра в серии Golden Axe заметно отличается от предыдущих игр, так что поклонников ожидают некоторые сюрпризы.

HEAVY NOVA

Micronet *Рейтинг 58%*

Средний боевичок, на который вряд ли стоило обращать внимание, если бы не одна особенность. Вы можете изменить форму своего корабля (боевой единицы) и из-за этого в игре появляются новые тактические ходы.

HELLFIRE

Seismic *Рейтинг 59%*

Лечу не знаю куда, стреляю не знаю в кого, обгоняю и уворачиваюсь не знаю зачем, ... Странный и непонятный "shooter". Скорее всего, понравится тем геймерам, которым важен сам процесс пальбы (благо есть четыре переключаемых варианта вооружения) и головокружительных полетов, а не его целевое содержание.

HERSOG ZWEI

Sega *Рейтинг 66%*

Не совсем успешная, но все же неплохая попытка обьединить два жанра: стратегическую игру и аркадный боевик. Противоборствующие стороны используют самые разнообразные вооруженные силы и технику: от пехоты до кораблей и тяжелых танков. Поскольку силы противников примерно одинаковы, исход сражений определяется исключительно Вашим мастерством и полководческим талантом.

HUMANS

GameTec *Рейтинг 75%*

Головоломка. Имитация Lemmings.

IMMORTAL (THE)

Electronic Arts *Рейтинг 74%*

Платформенная адвентюра с элементами ролевых игр и большим количеством головоломок, которые необходимо обязательно ре-

шить или Вы погибнете в страшном подземном лабиринте с чудовищными монстрами.

INSECTOR X

Sega (Import) Рейтинг 82%

Прекрасный боевик, который захватит Вас с первых минут и не позволит бросить игру до тех пор, пока Вы не пройдете ее до конца. Привлекательная графика и отличное музыкальное сопровождение будут поддерживать необходимый уровень игрового азарта.

INDIANA JONES (INSTRUMENTS OF CHAOS)

Sega (Import) Рейтинг 54%

В игре INSTRUMENTS OF CHAOS Джонсу необходимо обезвредить четырех немецких агентов, скупающих секретные технологии у передовых ученых Великобритании, Египта, Индии и Тибета. Затем Вам необходимо выполнить главную миссию – уничтожить немецкий дирижабль. Арсенал нашего героя сравнительно невелик – пистолет, гранаты и кнут (кнутом можно крутить любые фигуры в воздухе, так как управление им предусматривает не только удары в восьми направлениях, но и движения руки Индианы). Несмотря на такое ограничение, драться с каждым агентом довольно легко. Запасы гранат и патронов к пистолету можно пополнять из ящиков.

JAMES BOND 007: THE DUEL

Domark Рейтинг: 70%

Игра представляет собой набор эпизовов из различных фильмов про знаменитого суперагента Джеймса Бонда, что нисколько не уменьшает ее достоинств. Ведь Вам придется уничтожить кучу врагов в различных территориях (гигантский корабль, лес, жерло вулкана, стартовая площадка космодрома...), спасать заложниц, обезвреживать бомбы. Все эти героические деяния дадут Вам славу самого популярного агента современности.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts Рейтинг 91%

Вторая часть знаменитой вертолетной серии игр представляет собой сочетание стратегии и боевика, заставит Вас поломать голову и проверить реакцию.

Умер главный сумасшедший пустыни Мэдмен, но его сын продолжает кровавые традиции отца. Пролилась кровь членов его семьи, и у него есть причина пролить кровь сотен, тысяч людей. И неважно кто эти люди – любой человек подойдет.

KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST

Electronic Arts Рейтинг 80%

Очень приятный сказочный квест. Приключения рыцаря в поисках фрагментов карты, на которой указано место, где спрятан украденный королевский жезл. Его возвращение законному владельцу спасет сказочную страну, захваченную силами тьмы. Для успешного выполнения задания Вам не только надо умело сражаться с различной нечистью, но и разумно формировать свои войска, правильно решать тактические и стратегические задачи

KING OF THE MONSTERS KING OF THE MONSTERS 2

Takara Рейтинг 50%

Битвы монстров на фоне разнообразных пейзажей от урбанистического до горно- вулканического. Монстры владеют разнообразными приемами борьбы и магии. Серия игр воспринимается как тренировка перед участием в драках динозавров из "PRIMAL RAGE".

KLAX

Domark Рейтинг 75%

Хорошая игра-головоломка с цветными фишками. Ваша задача получить определенное количество klax'ов, чтобы пройти на следующий уровень. Быстрая и занимательная игра, выполненная в неплохой графике.

LANDSTALKER

Sega Рейтинг 80%

Герой этой ролевой игры, Найджел (Nigel), должен преодолеть массу препятст-

вий: сражаться с сильными противниками, решать головоломки, искать пропавшие сокровища короля Нола, пройти много городов. Перед Вами прекрасная ролевая игра, которая будет одинаково интересна как опытному RPG'ешнику, так и начинающему игроку.

LANGRISSER (WARSONG)

Treco *Рейтинг 77%*

Очень занимательная стратегическая игра со сказочным сюжетом для одного игрока. Вам придется затратить некоторое время и силы, чтобы по достоинству оценить ее. Но если Вы все-таки это сделаете, то можете смело считать себя крупным военным стратегом из разряда кабинетных генералов.

LAWNMOVER MAN (THE)

Time Warner *Рейтинг 74%*

Фантастическая история о сложной и опасной жизни в виртуальной реальности, особенно когда она пересекается с нашей реальной жизнью. Отнести игру только к одному жанру достаточно сложно. Скорей можно говорить о комбинации жанров. Стрельба и поиски порталов виртуальной реальности, как в боевике-платформере, полеты в трехмерном пространстве, решение головоломок – все это создает оригинальную и захватывающую атмосферу игры. Простодушный садовник под воздействием виртуальной реальности превращается в сумасшедшего гения. Вы – ученый, который пытается разрушить его дьявольские планы. На шести уровнях Вы сражаетесь с ордами врагов и время от времени – с огромными боссами, которые, правда, не доставляют особых хлопот. На уровнях виртуальной реальности, сделанных мастерски, красочно и изобретательно, Вы летаете в разных мирах. Избегайте различных препятствий, уничтожайте разные цели, стремясь расправиться с Газонокосильщиком. Управление особенно удачное. Вы бегаете, прыгаете, стреляете и решаете головоломки словно компьютер. А вот в виртуальной реальности все не так просто и, Вам понадобится изрядно потрудиться, прежде чем Вы научитесь избегать препятствий.

LEMMINGS
LEMMINGS 2

Psygnosis *Рейтинг 88%*

Классическая головоломка с ограниченным временем решения задачи. Вам необходимо провести через препятствия определенное количество леммингов, обладающих разнообразными способностями. Рациональное использование этих способностей позволит Вам наилучшим образом справиться с поставленной задачей. Вторая часть расширена за счет дополнительных возможностей леммингов и увеличения количества уровней.

LETHAL ENFORCERS (GUN FIGHTER), LETHAL ENFORCERS 2: GUN FIGHTERS (GUN FIGHTER 2)

Konami *Рейтинг 82%*

Серия сумасшедших боевиков, до предела заполненных стрельбой во все, что движется. Старый прием с перемещающимся по экрану прицелом Вашего пистолета отработан здесь до совершенства. В первой части Вы борец с мафией, безжалостно уничтожающий как рядовых преступников, так и хорошо вооруженных боссов. Во второй – действие переносится в прошлое. Дикий Запад – "колыбель" демократии и первых капиталов, созданных в кровавых разборках и грабежах. Вы шериф и Ваша цель – наведение порядка в этом хаосе. По уровню азарта эти игры несомненно занимают одно из лидирующих мест среди мегадрайвовских творений. Если же играть в них, используя световой пистолет (Light Gun), то оттащить Вас от экрана телевизора – задача поистине вселенского масштаба.

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts *Рейтинг 71%*

Имитатор боевых действий на вертолетах. Обилие миссий и вражеских объектов и целей, возможность менять точку обзора и выбирать вооружение, упрощенная графика и обилие звуковых эффектов – вот основной набор характеристик этой игры.

LIBERTY OR DEATH

KOEI *Рейтинг 76%*

Вы командуете или Американской Континентальной Армией или Британскими Королевскими войсками, инструктируете каждого офицера перед битвой. Как обычно, самое важное разобраться в цифрах (информации), которая предоставляется на экране монитора. Вы пользуетесь иконками и меню при отдаче приказов и команд. Очень важна подготовка к войне (и очень дорога), включая рекрутирование солдат и их подготовку, строительство судови пушек, заброску шпионов.

LIGHT CRUSADER

House Treasure/Sega *Рейтинг 85%*

События в игре разворачиваются в фантастическом средневековом мире Зеленый Ряд. Вы примерите на себя одежды David'a – оруженосца короля Фредерика. После возвращения из опасного похода в дальнее королевство, Давид с ужасом услышал рассказ жителей деревни. Они поведали ему, что их родственники ночью были похищены. Может быть, некоторые дотошные игроки посетуют на простые виды и приглушенные тона цветовой гаммы. Однако, все это создает традиционную для RPG атмосферу, которая просто обязана отличаться от адвентюр.

MAXIMUM CARNAGE

Acclaim *Рейтинг 72%*

Если Вы хотите пройти до конца захватывающую игру "Maximum Carnage", то Вам не обойтись без инструкции по прохождению каждого из уровней. Не помешают и описания "вставок" из комиксов, на которых основан сюжет видеоигры. Эта информация позволит не только наслаждаться великолепной графикой, звуковыми эффектами и отличным музыкальным сопровождением, но и грамотно вести героев игры через головокружительные приключения и жестокие схватки.

MEGA TURRICAN

Data East *Рейтинг 70%*

Прошло много веков с момента последней победы над силами зла. Но они не были разгромлены до конца. Они собираются вновь, захватывают и разрушают планеты. Остановить злобную машину уничтожения может Bren Guier представитель USS Freedom Forces. Стопроцентный платформный боевик с обилием разнообразного оружия и врагов. Захватывающий сюжет и отличная графика.

METAL MARINES

Mindscape *Рейтинг 74%*

Футуристическая игра военно-стратегического типа, в которой Вы атакуете врагов на многочисленных островах. Требует многих серьезных размышлений и энергичного управления.

MIDNIGHT RESISTANCE

Sega *Рейтинг 66%*

Боевик-"стрелялка" об освобождении шестерых узников. Обилие оружия и врагов, собирание красных ключей, являющихся разменной монетой, несколько уровней сложности – далеко не полный список того, что ожидает Вас в этой игре.

MIG-29

Domark *Рейтинг 80%*

Отличный имитатор полетов. Сбалансированная графика (максимально детализированная панель управления и несколько упрощенный вид вокруг), возможности подключения разнообразных режимов управления самолетом,разнообразное вооружение, достаточно сложные миссии. Серьезная игра для серьезного геймера. Пройти ее смогут далеко не все, но те, кто успешно выполнит все пять миссий, могут считать себя истинными асами.

MIGHT AND MAGIC: GATES TO ANOTHER WORLD (Might and Magic 2), MIGHT AND MAGIC 3 — ISLES OF TERRA

Electronic Arts *Рейтинг: 81%*

Любите фэнтези? Играйте в Might & Magic. Классическая ролевая игра отличного качест-

ва, послужившая началом для целой серии.

ONSLAUGHT

Ballistic *Рейтинг 67%*

Адвентюра с элементами боевика и ролевых игр.

OPERATION EUROPE, PATH TO VICTORY 1939-45

KOEI *Рейтинг: 73%*

Развитие событий в Европе зависит от Вас! У Вас есть возможность изменить ситуацию: сохранить независимость Франции, освободить Европу и положить конец Оси раз и навсегда. Примите участие в Войне в Африке, в известных сражениях на Курской дуге, в Нормандии, в Битве за Берлин. Отдавайте приказы Вашим генералам: Patton, Montgomery, Жукову и McAuliffe.

P.T.O. — PACIFIC THEATER OF OPERATIONS (TORA! TORA!)

KOEI *Рейтинг 75%*

Как Командующий Тихоокеанским Флотом в P.T.O., Вы должны руководить военно-морскими флотилиями до 16 отдельных соединений кораблей.

PAGEMASTER

FOX Interactive/Sega *Рейтинг 74%*

Сюжет игры основан на истории молодого человека, имевшего неосторожность оказаться в мире литературных героев. Благодаря своему неугомонному характеру, парню предстоит побывать в различных мирах, названиякоторых соответствуют жанрам литературы: МИР ФАНТАЗИИ, МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ, МИР УЖАСОВ и т.д.

По уровню сложности игру можно отнести к среднему классу, но 44 уровня не позволят Вам быстро разделаться с ней.

PHANTASY STAR 2
PHANTASY STAR 3

Sega *Средний рейтинг 73%*

Одна из самых популярных и монументальных серий ролевых игр.

Сюжет, выдержанный в стиле "фэнтези", команда из трех главных персонажей, стандартный набор опций, которые позволяют Вам выбрать характеристики своих героев, огромные территории, которые предстоит преодолеть, обилие противников.

Игры серии располагаются как бы в порядке возрастания уровня сложности и требуют немалого времени для их прохождения.

PHANTASY STAR IV: END OF THE MILLENNIUM

Sega *Рейтинг 84%*

Теперь Вы можете палить с движущихся машин, сочетать магические заклинания с боевыми приемами, а также участвовать как бы в мини-приключениях по ходу игры. Пожалуй, из ролевых игр на Mega Drive только Shining Forse II может сравниться с PSIV. Но PSIV требует значительно большей смекалки, и одних крепких кулаков недостаточно. А кроме этого в ней просто великолепный сценарий. Нельзя не отметить прекрасную графику, персонажи отлично прорисованы.

PHANTOM 2040

Viacom *Рейтинг 79%*

Эта игра – интересная платформенная аркада со множеством уровней и постоянно меняющейся игровой ситуацией. Вам предстоит немало потрудиться, прежде чем очистите город от наплыва инопланетной нечисти. Врагов будет много, и они хорошо вооружены, но мы полагаем, это не вызовет особых трудностей, тем более, что игра располагает очень удобной системой настройки собственного оружия и быстрой смены его при необходимости. Постарайтесь не запутаться в лабиринтах, тем более, что при возвращении по уже пройденному пути, некоторые противники восстанавливаются. Настраивайтесь на то, что в этой игре надо зарядить мозги

PIRATES OF DARK WATER

Sunsoft *Рейтинг 67%*

На планете Мер разрастаются области Черной воды, из которых не может выбраться ничто живое. Спасти планету и уничтожить

Черную воду может только магический талисман, на поиски которого Вы и отправляетесь в лице трех персонажей: Рен, Йоз и Тула. Интересная приключенческая игра с большим количеством аркадных вставок. Уровень сложности – средний. Хорошая графика и музыкальное сопровождение.

PIRATES! GOLD

Microprose *Рейтинг 74%*

Интересная приключенческая игра о пиратах Карибского моря. Морские битвы, пиратские таверны и укромные бухты, поиски зарытых кладов. Испытайте себя в образе пирата. Игра чрезвычайно веселая, и осваивать ее долго не придется. Ну, а если станете переигрывать, варианты практически бесконечные. В общем, играть можно чрезвычайно долго, и каждый раз она практически не потеряет своей увлекательности. Тот, кто любит пиратскую тему и приключания, удовольствие получит безусловно.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Activision *Рейтинг 89%*

Великолепная игра с захватывающими приключениями в стиле Маугли или Тарзана. Сильно обновленная Pitfall возвращает Вас к дням, когда адвентюры-платформеры занимали лидирующее положение в игровом мире. Итак, вы Питфалл Гарри младший, и ваш папа Питфалл Гарри был похищен дьявольским духом Zakelua. Вы, конечно, не боитесь никаких смертельных ловушек, волчьих ям, способны победить самых страшных врагов, уничтожить вражеских боссов, наконец, в финальной схватке расправиться с Zakelua и таким образом спасти своего папу. Вот, собственно, и все.

POPULOUS, POPULOUS 2 (Wrath of the Gods или Two Tribes)

Electronic Arts *Рейтинг 78%*

Серия солидных стратегических игр с огромным количеством уровней, десятью различными мирами и трудным компьютерным оппонентом. Ваша задача мудро управлять, строить и развивать свою цивилизацию.

POWERMONGER

Electronic Arts *Рейтинг 67%*

Графически – одна из лучших военно-стратегических игр, с мощными и трудными миссиями, связанными с завоеванием новых территорий.

PREDATOR 2

Flying Edge *Рейтинг 70%*

Боевик-платформер по сюжету фильма "Хищник 2". От Вашей скорости, ловкости и меткости зависит насколько сильно будет испорчен уикенд у инопланетных охотников за черепами. Хорошая графика, напряженное действие.

PUNISHER (THE)

Capcom *Рейтинг 70%*

Аркадный боевик о подвигах героя-одиночки, который явно не дотянул бы до такого высокого рейтинга, если бы не отлично проработанная сюжетная линия. Все остальные показатели: графика, анимация, звуковое сопровождение, явно подкачали.

RAMBO 3

Sega *Рейтинг 76%*

Под имя Рэмбо можно списать многое. Поэтому стандартное бегающе-прыгающее пулеметное действие в джунглях воспринимается вполне прилично. Чтобы совсем стало интересно, можете сыграть вдвоем.

RAMPART

Tengen *Рейтинг 68%*

Представьте себе, что Вы взяли ссуду в банке, этак веке в 15-16-м и решили обзавестись собственным замком. Мало того, представьте себе, что Вам это удалось и Вы даже отдали долг и проценты. Казалось бы живи, да радуйся. Но, в тот самый момент, когда Вы уже начали подумывать, не заслать ли сватов к соседской дочери, на Вас сваливается неожиданная напасть – Ваш замок очень понравился вождям агрессивных соседских племен, а кроме того и сами соседи не прочь пожить в ваших апартаментах с евроремонтом. И с суши и с

моря на Вас прут полчища неприятеля: Вашей основной задачей будет грамотное распределение Ваших людских и технических ресурсов, внимательное ведение боя и необходимые перестановки в ходе битвы. Учтите, что враг хитер и коварен, на любую Вашу оплошность он готов немедленно отреагировать, поэтому также необходимо следить за состоянием бастионов и в случае необходимости тут же их приводить в надлежащее состояние. Если все пойдет удачно, Вы сможете проводить ответные вылазки и захватывать участки земли для сооружения оборонительных укреплений. В игру можно играть одному или вдвоем. При игре вдвоем Вам необходимо уничтожить своего соперника раньше, чем он это сделает с Вами.

RANGER X (EX-RANZA)

Sega *Рейтинг 76%*

Экспериментальный образец робота-рейнджера восстанавливает справедливость теми средствами, которые ему доступны: плазменная пушка, управляемые ракеты и т.д. Хорошо, что мир этого рейнджера железный-прежелезный, а то бы он давно аннигилировал от сумасшедшего количества стреляющего и взрывающегося оружия. Платформенная "стрелялка", просто пересыщенная действием.

RED ZONE

Time Warner *Рейтинг 72%*

Военный боевик с элементами стратегии со стандартным сюжетом типа "одним махом семерых побивахом". Разница заключается только в том, что "одним махом" является спецгруппа из трех человек, цель которой – уничтожение компьютерной сети, подготовленной для запуска ядерных ракет и развязывания термоядерной войны.

Игра неплохо сделана, достаточно сложна в прохождении, так что любители искрометно- огнеметных военных операций наверняка получат удовольствие.

RINGS OF POWER

Electronic Arts *Рейтинг 70%*

Очень большая, очень трудная, хорошо графически выполненная адвентюра с элементами ролевой игры. Для ее прохождения Вам понадобится очень много времени и достаточно высокий уровень интеллекта.

ROBOCOP VS TERMINATOR

Virgin *Рейтинг 67%*

Эта игра – фантастический боевик. Цель игры состоит в том, чтобы найти местонахождение сети SKYNET и уничтожить ее босса. Для этого необходимо попасть в офис корпорации OCP в Детройте, а оттуда через логово терминаторов проникнуть в сеть секретных подземных бункеров, ведущих к сети SKYNET. Игра имеет десять уровней, в конце каждого из которых Вам приходится бороться с боссом.

ROLLING THUNDER

Sega *Рейтинг 77%*

Вам надо спасти старушку Землю от очередной напасти: уничтожить бронированные летающие машины, боевых роботов, и т.д. и т.п. Боевик-платформер высокого уровня с хорошей графикой.

ROLLING THUNDER 2

Sega *Рейтинг 80%*

Приготовьтесь к встрече с бронированными летающими супермашинами, боевыми роботами, кибернетическими чудовищами. Всю эту элетронно-механическую шушеру Вам надо уничтожить, чтобы спасти старушку Землю от очередной напасти.

Боевик- платформер высокого уровня с хорошей графикой.

ROLLING THUNDER 3

Sega *Рейтинг 81%*

Продолжение электронно-механической "месиловки" с небольшими биологически активными включениями в виде спецагента Джея, успешно сражающегося и побеждающего практически любое киберустройство. Достойное продолжение предыдущей части игры, прекрасное времяпрепровождение для любителей "стрелялок" с фантастическим сюжетом.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS III, DRAGON OF DESTINY

KOEI *Рейтинг 78%*

KOEI's Romance of the Three Kingdoms является стратегической игрой, в которой использованы персонажи и события 14-го века, описанные в одноименном романе китайского писателя Lo Kuan-Chung. Вы становитесь правителем в раздробленной стране, раздираемой противоречиями между враждующими воинственными лордами.

Ваша основная задача – объединение Китая. Вы должны проявить хитрость, мудрость государственного деятеля и полководческие таланты, чтобы стать величайшим правителем в истории Китая.

SEA QUEST DSV

*T*HQ* *Рейтинг 84%*

2018 год. UEOO (Организация объединенных океанов Земли) назначает наиболее крупную и маневренную подводную лодку в качестве наблюдателя за состоянием океанов Земли. Этот проект получил название "SeaQuest", Вас назначают координатором проекта и командиром подводной лодки с аналогичным названием. В игре очень много разнообразных действий, где от Вас потребуется не только предельная скорость реакции, но и умение правильно выбирать текущую стратегию поведения. Графика и музыкальное сопровождение выполнены на высоком уровне.

(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY

Acclaim *Рейтинг 75%*

Интересный и очень динамичный боевик. Его сюжет основан на приключениях Человека-паука. Конечно фирма Acclaim пыталась сделать совершенно убойный боевик, но окончательный результат несколько разочаровал. Но все равно, среди моря аркадных боевиков это творение отличается в лучшую сторону как высоким уровнем исполнения, так и уровнем сложности. Пройти эту игру будет непросто.

SHADOWRUN

FASA Corp. *Рейтинг 94%*
GAMER GOLD!

Невероятно азартная и захватывающая ролевая игра в стиле Blade Runner. Графика приятно детализирована и чрезвычайно выразительна, фонограмма великолепна.

SHINING FORCE

Sega *Рейтинг 85%*

Одна из самых лучших ролевых игр на Mega Drive II. Большой объем и достаточно высокий уровень сложности несомненно доставят удовольствие думающему геймеру. В игре Вы найдете и головоломки и батальные сцены, все, что соответствует канонам жанра.

SHINING FORCE II

Sega *Рейтинг 88%*

"Shining Force II" – это монументальная, захватывающая игра в жанре RPG с запутанным, интригующим сюжетом. Игра настолько сложна и объемна, что Вам необходим подробный путеводитель, без которого мы советуем не рисковать пускаться в приключения.

SHINING IN THE DARKNESS

Sega *Рейтинг 85%*

Эта игра относится к классу ролевых (RPG), в которых всегда много магии, волшебства, а главное – в приключениях участвуют несколько героев, взаимодействуя и помогая друг другу.

Главный герой, роль которого Вы и играете, оказался единственным потомком древнего рода Рыцарей Света, на которого легла огромная ответственность за судьбу королевства. Давний враг рода, колдун по имени Dark Sol, хочет подчинить всех себе и для начала похитил принцессу. Таинственно исчез и Ваш отец. Короче говоря, Вам нужно раскрыть все тайны, найти отца, спасти принцессу и показать мерзкому колдуну где раки зимуют и кто в доме хозяин. Однако, сначала надо стать настоящим Рыцарем Света, освоив все премудрости магии и волшебства, а также боевых искусств. Начинать нужно с поисков коро-

левской тиары (Royal Tiare), а затем пройти последовательно подземелья Правды, Мужества, Мудрости и Силы. Только пройдя эти испытания и освоив многие премудрости, Вы сможете встретиться лицом к лицу с Вашим заклятым врагом.

SKELETON CREW

Core Design/U.S. Gold *Рейтинг 66%*

Свалился на Землю из гиперпространства урод-преступник, а за ним три зомби- следователя-преследователя под звонкими именами: Rib (Ребро), Joint (Сустав), Spine (Спинной хребет), оснащенные разнообразными бластерами и лазерами. И начали они свои разборки, ареной для которых попеременно становятся планеты Солнечной системы.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega *Рейтинг 80%*

Герой этой игры – забавный и шустрый ежик Sonic – стал визитной карточкой фирмы Sega.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega *Рейтинг 91%*

GAMER GOLD!

Отличительная черта этой игры, что этот счет может быть продолжен практически до бесконечности. Фирменный ежик компании "SEGA" продолжает свое победоносное шествие во второй серии своих приключений. Десять уровней, каждый из которых значительно больше, чем в предыдущей части, говорят сами за себя. Та же прекрасная графика и звук, интересные игровые решения: секретные ходы, своевременные выходы на призовые уровни и многое, многое другое.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega *Рейтинг 86%*

МНОГООБРАЗИЕ ИГР "THE SONIC" БЕСКОНЕЧНО! Если Вы раньше не играли в "Sonic The Hedgehog 1 & 2" – есть смысл попробовать! Вы можете также превратить Соника в мяч и играть с ним в "Sonic Spinball" – высокотехничный вариант "пин-бола" с элементами "дикобраза". Наконец, существует игра "Sonik & Knuckles" – совершенно новые приключения нашего героя. "Соникомания" продолжается!

SONIC & KNUKCLES

Sega *Рейтинг 89%*

В новой игре, состоящей из 18 действий в девяти зонах, Вы можете управлять либо Соником, либо Наклзом (выбор персонажа производится на титульном экране). Разработчики игры превзошли сами себя. Самое замечательное – это то, что игра "Sonic & Knuckles" как бы "совместима" со 2 и 3 версиями "Sonic". Вы можете перевести Наклза в зоны этих игр-бестселлеров и пройти их в качестве нового героя! (Наклз обладает иными способностями, нежели Соник.)

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Sega *Рейтинг 90%*

Сонику предстоит довести всех Фликки до их гнезд (наградой за это будет переход на следующий уровень). Сделать это непросто. Игра состоит из семи полных зон, плюс зона "последнего босса". В каждой из зон надо пройти три акта, каждый из которых, в свою очередь, делится на 2 – 4 подсектора. Иными словами, забот у Соника – полон рот!

В целом игровое действие здесь существенно отличается от предыдущих версий, которые часто сводились к прямолинейному бегу в одну сторону. Если добавить к этому очень умелую анимацию персонажей, захватывающий темп игры, отличное звуковое сопровождение и просто фантастическую графику, то можно с уверенностью сказать, что эта игра понравится не только любителям всей серии "Сников", но и прежним скептикам.

SONIC SPINBALL

Sega *Рейтинг: 76%*

Может и оригинальный, но не самый лучший вариант Соника. Превращение Соника в бильярдный шарик прошло не очень удачно. В общем "Sonic Spinball" можно охарактеризовать, как высокотехничный вариант "пин-

бола" с элементами "дикобраза".

SPARKSTER: ROCKET KNIGHT ADVENTURES II

Konami *Рейтинг 83%*

Продолжение приключений рыцаря-тушканчика (или опоссума), оснащенного реактивным ускорителем. В новой серии на Спаркстера объявлена настоящая охота. Армия Devontindos напала на родную планету Спакстера – Zebulos, и король Gedol, мечтающий расправиться с ним, назначил сумасшедшую цену за его голову. Но справиться с этим потрясающим опоссумом не так то просто!

Очень качественная графика, отличное музыкальное сопровождение, 4 достаточно трудных и протяженных уровня делают эту адвентюру по настоящему интересной и захватывающей для любого геймера.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin *Рейтинг 56%*

Итак, Spot возвращается в новой игре, которая является наполовину "стрелялкой", наполовину – головоломкой. Странная смесь, возможно, тем, кто любит только стрелять, игра и не понравится. В чем же ее суть? Spot исследует бесчисленные уровни, основанные на голливудских фильмах. Он ищет потерявшихся Spot'ов и отводит их к выходу, чтобы пройти дальше.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION, "ECHOES FROM THE PAST"

Sega *Рейтинг 86%*

Добро пожаловать в 23-й век! Вы можете стать командиром звездного корабля "Энтерпрайз" (Enterprise) – флагмана Федерации! Компания Sega адаптировала популярнейший телесериал "Звездный поход: Следующее поколение", превратив его в видеоигру в жанре RPG с невероятными приключениями.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Sega *Рейтинг 80%*

Здесь события происходят на бывшей Cardassian'ской базе под названием Deep Space Nine. Игра по жанру является платформенной адвентюрой с элементами RPG, которая перемешана с фрагментами телевизионного шоу, ее увлекательность может поспорить даже с такими классическими примерами, как Flashback или Another World.

STARFLIGHT

Electronic Arts *Рейтинг 76%*

Приключения в глубоком космосе послужили основой для этого неплохого боевика с элементами стратегической игры. Как и у большинства игр Electronic Arts, у этой игры неплохая графика и музыкальное сопровождение, положенные на занимательный сюжет.

STARGATE

Acclaim *Рейтинг 90%*
GAMER GOLD!

Популярнейший научно-фантастический фильм "STARGATE" послужил основой для новой приключенческой игры на MEGA DRIVE II. Вы должны выполнить два основных задания.

Во-первых, надо найти семь частей кода к Звездным Вратам, которые позволят вернуться обратно на Землю.

Во-вторых, необходимо уничтожить враждебного инопланетянина по имени Ra с помощью ядерного устройства. Кроме основных заданий, есть еще и несколько дополнительных,выполнение которых не является жизненно необходимым, но, тем не менее, они изменят концовку игры. В игре Вас ожидают еще и небольшие отдельные игры-головоломки, в которых надо победить, чтобы продвинуться впередв основном поиске. Уровни игры представляют собой сеть карт, связанных друг с другом. Вы можете перейти из одной карты в другую, пройдя до конца один район или найдя дверь на заднем плане. Иногда эти двери тщательно замаскированны, что прибавляет трудности в поисках. Главный герой способен проходить по лестницам и карабкаться на скалы по маленьким уступам. Опасайтесь зыбучих песков, крюков и т.п. Что еще? Вы способны бросать грана-

ты, чтобы поразить врагов, а если нужно, главный герой может перейти на бег. Разбежавшись, Вы сможете прыгнуть дальше, чем обычно. Все действия персонажа очень плавно прорисованы, да и весь экран в игре выглядит очень реалистично.

Создателям удалось приблизится к атмосфере фильма так близко, как это только возможно на 16 битной приставке. В игре Вас ожидают еще и небольшие отдельные игры-головоломки, в которых Вам надо победить для того, чтобы продвинуться вперед в основном поиске.

SUPER BATTLETANK: War in the Gulf

Absolute *Рейтинг: 54%*

Имитатор танковых боевых действий. Вам понадобится выполнить десяток миссий во время войны в Персидском заливе. Далеко не самая удачная реализация боевых действий, но у любителей повоевать может вызвать чувство удовлетворения.

SWORD OF VERMILION

Sega *Рейтинг 82%*

Это – одна из самых первых игр в жанре RPG для Genesis'a. Вы выступаете в роли сына короля Ерика – молодого отважного человека, и начинаете рискованные поиски, чтобы нанести поражение Tsarkon'у и освободить мир Vermilion'a от зла.

SYNDICATE

Electronic Arts *Рейтинг 86%*

Превосходная интерпретация стратегической игры, в основу которой положена борьба с кибернетической нечистью, которая готова уничтожить цивилизацию.

TARGET EARTH (ASSAULT SUITS LEYNOSS)

DreamWorks *Рейтинг 58%*

Фантастическая "стрелялка" о защите Земли от коварных инопланетян.

TASK FORCE HARRIER EX

Sega *Рейтинг 67%*

Игра-имитатор полетов на боевом самолете.

TECHNOCLASH

Electronic Arts *Рейтинг 80%*

Хорошая ролевая игра с большим количеством аркадных вставок, где Вам придется серьезно поработать стрелковым оружием "на всю катушку". В игре обилие установок, которые позволят настроить ее наилучшим образом.

TERMINATOR

Virgin *Рейтинг 79%*

Появление фильма "Термиатор" и его колоссальный успех не могли остаться незамеченными в мире видеоигр. Естественно, по сюжету этого фильма сразу же была выпущена игра, полностью соответствующая первоисточнику. В видеоряд игры были включены фрагменты фильма, что явилось приятным сюрпризом для фанов "Терминатора". Эта игра быстро стала бестселлером и даже своего рода стандартом для аркадных боевиков-"стрелялок".

TERMINATOR 2: The Arcade Game

Arena *Рейтинг 84%*

Американское правительство после долгих научных и экспериментальных исследований создало военный суперкомпьютер, называющийся Skynet, и который должен был исключить человеческий фактор, т.е. ошибку любого члена обслуживающего персонала в системе стратегической обороны.

Но, однако, этот компьютер, разработанный на основе революционных технологий, стал настолько умным, что роль человеческого раба и обслуживающей машины его совсем не устраивает, а потому он устроил на планете настоящий ядерный Армагеддон, т.е. чудовищную катострофу.

В результате на земле осталась буквально кучка людей, да и те должны были беспрерывно уничтожать в специальных машинах гигантское количество трупов, ну а затем и их должны были уничтожить.

THEME PARK

Bullfrog *Рейтинг 79%*

В этой игре стратегического типа Вы выступаете в роли менеджера парка, пытающе-

гося создать лучший в мире парк, способный привлечь огромное количество публики. У Вас в руках относительно небольшая пачка денег, поэтому с самого начала надо действовать с умом. Неотразимая и забавная стратегическая игра, достаточно простая, захватывающая и абсолютно необходимая.

THUNDER FORCE 2

Sega *Рейтинг 80%*

Вторая часть серии игр, посвященной головокружительным полетам и сражениям землян со злобными инопланетянами. Игра очень интересная и захватывающая настолько, что погрузившись в нее, Вы забудете о времени.

THUNDER FORCE 3

Sega *Рейтинг 85%*

Космические сражения продолжаются. Вам предстоит пройти пять планет и в конце уничтожить базу инопланетян и чудовищного робота, представляющего страшную угрозу для всего человечества. Прекрасная графика и музыкальное сопровождение, захватывающая и азартная игра.

THUNDER FORCE 4 (LIGHTENING FORCE)

Sega *Рейтинг 88%*

Редкий сериал игр может похвастаться такой ситуацией, при которой каждая последующая часть не хуже предыдущей, не говоря уже о том, что новая игра серии превосходит прошлые выпуски. В случае "THUNDER FORCE" все складывается как нельзя лучше. Четвертая часть космических приключений выделяется среди всех отличной графикой, очень динамичным и захватывающим зрелищем, прекрасным музыкальным сопровождением.

TURRICAN

Ballistic *Рейтинг 67%*

Игра предшественник "Mega Turrican". Одевайте штурмовой наряд уничтожителя злобных машин и отправляйтесь в бой. Боевик-платформер, идеи которого в дальнейшем использовались во многих играх этого жанра.

TWIN COBRA (TIGER HELI)

Sega *Рейтинг 46%*

Имитатор боевых действий на вертолете. Вам предстоит прорваться через зону боевых действий и выполнить ряд миссий.

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS

KOEI *Рейтинг 74%*

Эта прекрасная адвентюра с элементами ролевой игры (RPG) предоставляет чудесную возможность отправиться в захватывающие морские приключения в образе либо сына португальского герцога, либо горячей испанки – морского лейтенанта, либо британского капера, либо итальянского путешественника и, наконец, турка-сироты.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade/Ballistic *Рейтинг 76%*

Если у Вас стальные нервы, то выбирайте любое из трех доступных Вам мощных видов вооружений и отправляйтесь в опасное путешествие через огромные миры и локации этой игры. Мощный боевик с постоянно меняющимся захватывающим действием.

VECTORMAN

Sega *Рейтинг 90%*
GAMER GOLD!

Герой этой игры по имени Vectorman представляет из себя группу сфер и участков искривленных поверхностей, которые даже не связаны между собой. Вектормен в душе является нигилистом-анархистом. Главная цель его миссий- уничтожение огромного количества злых телевизоров, чтобы тем самым освободить человечество от рабства иллюзий, а затем поднять всех как одного и разбить буржуазное общество. Когда Вы разобьете очередной телевизор, получите приз, где может находится дополнительная энергия, силовые поля, которые делают Вас неуязвимым, и новое оружие.

VECTORMAN 2

Sega *Рейтинг 83%*

Новая версия прошлогоднего приключен-

ческого хита выглядит отлично, она во многом превосходит предшественницу. Гораздо чище графика, больше звуковых и голосовых эффектов, а главное, игровое действие идет быстрее и гораздо более гладко. Если добавить к этому, что уровни здесь многообразны и очень интересны, то можно сказать, что это добавление к коллекции классики фирмы Sega.

WARLOCK

Acclaim *Рейтинг 84%*

Адвентюра с мистическим сюжетом. В основу игры положена история Варлока, темного колдуна, пытающегося освободить Сатану, используя книгу ведьм. Ваша задача помешать ему и остановить приход на Землю Повелителя Тьмы и его полчищ. Более подробно познакомиться с сюжетом можно, просмотрев фильм "Чернокнижник". Игра достаточно сложная, с отличной графикой и музыкальным сопровождением

WIZ 'N' LIZ

Psygnosis *Рейтинг 74%*

Хорошая игра-головоломка. Вам необходимо спасти похищенных кроликов. Для выполнения этой миссии придется использовать различные возможности, в том числе и магические. Поэтому старайтесь запасаться разнообразными фруктами, встречающимися на Вашем пути, поскольку их комбинации дают различные волшебные заклинания, без которых пройти некоторые уровни просто невозможно. Вас ожидают 112 уровней, так что "гимнастика для ума" обеспечена.

ZERO TOLERANCE

Accolade *Рейтинг 80%.*

"Zero Tolerance" – это видеоигра совершенно особого жанра: напряженный и довольно страшный боевик, действие которого происходит в сложном лабиринте коридоров, очень выразительно изображенных средствами объемной графики. Ваш персонаж может находить и подбирать разнообразные виды оружия, необходимого для борьбы с множеством врагов – людьми, пришельцами и Боссами. Вам предстоит обследовать космическую станцию, огромное здание и обширный подвал, проходя через множество уровней с секретными проходами, лифтами и потайными дверями. Во время похода будьте всегда начеку и держите оружие наготове. За каждым поворотом Вас ждут агрессивные враги.

ZERO TOLERANCE 2 (BEYOND ZERO TOLERANCE)

Китай *Рейтинг 75%*

2095 год: Заброшенная космическая база: В живых не осталось никого: Все заполонили инопланетные монстры: Надежда только на агентов секретного отряда и вы один из них: Игра, выполненная в довольно редком для "Sega" жанре 3D-action, захватывает с первой минуты. Вы оказываетесь один в лабиринтах, заполоненных злобными монстрами.

(M1) ABRAMS BATTLE TANK

Бесконечные жизни и бесконечное оружие.

Во время демонстрации танка наберите **B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C**.

AFTER BURNER

Выбор уровня.

Когда появится стартовое сообщение на титульном экране, нажмите и удерживайте кнопки **C, A** и **B**, а затем **START**. Вы увидите экран выбора уровня.

Выбрать музыкальное сопровождение.

Когда появится экран с надписью "Game Over", нажмите и удерживайте B пока этот экран не пропадет. Перед Вами появится экран выбора музыкального сопровождения. Выберите музыку и выйдите с экрана, нажав на **START**.

AFTER BURNER 2

100 ракет.

* Нажмите **LEFT** и **B** на 3 и 13, 16 этапах.
* Нажмите **RIGHT** и **B** на 5, 11, 21 этапах.
* Нажмите **B** на 9 и 19 этапах.

Выбор уровня.

Когда появятся стартовые сообщения на титульном экране, нажмите и удерживайте **C**, затем **A**, затем **B**, и затем нажмите **Start**.

Другой вариант. На экране стартовых опций нажмите и удерживайте **A, B, C**, затем дважды нажмите **Start**.

Получить продолжение.

После потери своего последнего самолета нажмите 3 раза **LEFT**, 3 раза **B**, 3 раза **C**. Затем нажмите **START**.

Перевернутое управление.

Одновременно нажмите и удерживайте **A** и **B** на контроллере 2, затем нажмите **START** на контроллере 1.

AIR BATTLE (G-LOC AIR BATTLE)

Пропустить сражения.

Если Вы устали от сражений и хотите пропустить их в какой-то кампании, войдите в опцию Конфигурации в главном меню и наберите **A, B, C, C, B, A, C, A, C, B, A**. Если сделали все правильно, увидите яркую вспышку.

AIR DIVER

Комплексный трик.

На экране выбора миссии подведите курсор к такому месту на карте, которое не является районом выполнения миссии. Нажмите и держите **START**, а затем не отпуская этой кнопки, нажимайте **A B C B A A B C B A B**. Отпустите **START** и Вы услышите негромкий звуковой эффект. Теперь подведите курсор к тому району, который Вы собираетесь атаковать, и удерживайте **START** для того, чтобы стать неуязвимым. Нажав и удерживая **A**, Вы будете сражаться против Fighter Ace, **B** – против Super Carrier, а удерживая **C**, Вы выйдете на бой сразу против Last Fighter'a. Вам нельзя отпускать кнопки до тех пор, пока не начнется миссия. Обратите внимание: кнопку **START** можно нажимать одновременно вместе с одной из других. Например, Вы можете нажать **START** и **C** – Вы попадете к Last Fighter'у неуничтожимым.

ALESTE (M.U.S.H.A.)

Выбор уровня.

Во время заставки сбросьте игру 10 раз. Затем, перед входом в OPTION MODE, нажмите и удерживайте **LEFT/DOWN**.

Полная мощность орудий.

Сделать паузу, потом нажать **B, B, C, B, B,**

C, UP, DOWN, A, потом выйти из паузы. Этот трик срабатывает только один раз за игру.

20 продолжений.

Сделать паузу, потом нажать **UP, UP, UP, DOWN, DOWN, DOWN, LEFT, LEFT, LEFT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, C, C, B, A**. Этот трик срабатывает только один раз за игру.

5 дополнительных кораблей.

Сделайте паузу, потом нажмите **RIGHT, DOWN, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, LEFT, UP, B, C, A**. Этот трик срабатывает только один раз за игру.

ALIEN 3

Переход на другой уровень.

Используя контроллер 1, войдите на экран OPTIONS. На контроллере 2 нажмите **C, UP, RIGHT, DOWN, LEFT, A, RIGHT, DOWN.** Услышав звуковой сигнал, начните нормальную игру. На контроллере 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B**. Экран сделается зеленым. Сняв игру с паузы, Вы перейдете на другой уровень.

Пароли этапов.

2 **QUESTION** 4 **MOTORWAY** 7 **SQUIRREL**
3 **MASTERED** 5 **CABINETS**

ALIEN SOLDIER

Пароли на все уровни.

Уровень 1 **1985***	Уровень 14 **2623**
Уровень 2 **3698**	Уровень 15 **6385**
Уровень 3 **0257**	Уровень 16 **7749**
Уровень 4 **3745**	Уровень 17 **3278**
Уровень 5 **7551**	Уровень 18 **1039**
Уровень 6 **8790**	Уровень 19 **9002**
Уровень 7 **5196**	Уровень 20 **2878**
Уровень 8 **4569**	Уровень 21 **3894**
Уровень 9 **8091**	Уровень 22 **4913**
Уровень 10 **8316**	Уровень 23 **2852**
Уровень 11 **6402**	Уровень 24 **7406**
Уровень 12 **9874**	Уровень 25 **5289**
Уровень 13 **1930**	

*) – или просто нажмите на **START**

ALIEN STORM

Дополнительные жизни.

Если Вы управляете роботом Scooter, и у него достаточно энергии для самоликвидации, то дождитесь, когда показатель его жизни обнулится. После этого включайте саморазрушение и ... останетесь жить дальше!

ALISIA DRAGOON

Выход в режим "Tricks".

Включите игру. Когда исчезнет слово "Sega", нажмите и удерживайте **A**; когда исчезнет надпись "Produced by Game Arts", отпустите **A** и нажмите и удерживайте **B**; когда исчезнет "Associated with GAIMAX", отпустите **B**, нажмите и удерживайте **C**. Когда исчезнет надпись "Music Composed by Mecano Associates", отпустите **C** и нажмите **Start**. Если Вы все сделали верно, то услышите булькающий музыкальный звук. После этого введите (цифрами указаны номера контроллеров):

*** Заполнение датчика ударов. Войдите в режим "Tricks".**

Нажмите **A** на 2, потом нажмите и удерживайте **UP** на 1 и нажмите **B** на 2. У Алисы наполнится до предела датчик ударов. (Здесь и далее опускаем слово "контроллер").

*** Повышение способностей соратников.**

Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **RIGHT** на 1 и нажмите **B** на 2. Вы увеличите магический уровень и датчик ударов у того монстра, который сейчас является Вашим соратником.

*** Прыжок на другой уровень.**

Войдите в режим "Tricks". Вы можете перескакивать на разные уровни, если нажмете C на 2, а потом нажмете и будете удерживать другие кнопки на 2 по следующему правилу: никакой кнопки не нажимать – на следующий этап; **C** – на этап 1; **B** – на этап 2; **B + C** – на этап 3; **A** – на этап 4; **A + C** – на этап 5; **A + B** – на этап 6; **A + B + C** – на этап 7; **START** – на этап 8.

*** Комплексный трик.**

Нажмите PAUSE и введите один из следующих паролей:

* Бессмертие – **A, C, UP, C, A, DOWN, B, A, LEFT, A, B, RIGHT, UP, START.**

* Непобедимость – **A, B, B, C, A, C, B,**

DOWN, START.

*** Увеличение магической силы.**

Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **LEFT** на 1 и нажмите **B** на 2. "Волшебный гром" Алисы увеличится на один уровень.

*** Еще более мощная магическая сила.**

Войдите в режим "Tricks". Нажмите **A** на 2, потом удерживайте **B** на 1 и нажмите **B** на 2. "Волшебный гром" станет настолько мощным, что одним залпом будет убита большая часть врагов.

*** Пауза или медленные движения.**

Нажав кнопку **A** на 2, Вы приостановите игру. Повторное нажатие **A** будет двигать изображение кадр за кадром. Чтобы снять игру с паузы, нажмите **B** на 2.

ANIMANIACS

Пароли уровней.

Условные обозначения: Y – YAKKO W – WAKKO D – DOT

Эти коды подходят для игры на уровнях сложности "NORMAL" и "HARD".

Уровень сложности NORMAL:

Уровень 1 пройден:

D D D
— - -
Y W -

Уровни 1 и 4 пройдены:

— - -
Y - -
Y - -

Уровни 1, 2 и 4 пройдены:

— - -
Y - -
W - -

Уровни с 1 по 4 пройдены (вход на пятый уровень):

W Y D
Y - -
W Y -

Уровень сложности HARD: Первый уровень пройден:

Y Y D
Y - -
W Y -

Уровни 1 и 4 пройдены:

W Y D
Y - -
D Y -

Уровни 1, 2 и 4 пройдены:

W W D
Y - -
— W -

Уровни с 1 по 4 пройдены (вход на пятый уровень):

— D D
Y - -
D Y -

ANOTHER WORLD I ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN) (OUT OF THIS WORLD I & II)

Пароли уровней. (OUT OF THIS WORLD /ANOTHER WORLD)

1 **LDKD** 2 **HTDC** 3 **CLLD** 4 **LBKG**
5 **XDDJ** 6 **FXLC** 7 **KRFK** 8 **KLFB**
9 **TTCT** 10 **HRTB** 11 **BRTD** 12 **TFBB**
13 **TXHF** 14 **CKJL** 15 **LFCK**

ARCUS ODYSSEY

Пароли.

Jedda:	Diana:
Act 2: **KDEEEBHDZC**	Act 2: **KDUEEBHDRS**
Act 3: **KGEUEEGHS2**	Act 3: **KGU2EEGHSU**
Act 4: **K4EEMWTIDQ**	Act 4: **KOUEUWLI1Q**
Act 5: **K4EEM4TPU3**	Act 5: **KOUEU4LPM3**
Act 6: **K4EEM4TTVC**	Act 6: **KOUEU4LTNC**
Act 7: **K4EEM4TXOH**	Act 7: **KOUEU4LXWH**
Act 8: **K4EEM4TZHM**	Act 8: **KOUEU4LZ5M**
Erin:	Bead:
Act 2: **KDMEEBHCZK**	Act 2: **JD2EEBHABZ**
Act 3: **KGMEEEGGSU**	Act 3: **JG2MEEGEKL**
Act 4: **K4MEEWLK1I**	Act 4: **0G2EEOTI1Q**
Act 5: **K4MEE4TOU3**	Act 5: **0G2EE4TP2F**
Act 6: **K4MEE4TSVC**	Act 6: **0G2EE4LQFC**
Act 7: **K4MEE4TWOH**	Act 7: **0G2EE4LU4H**
Act 8: **K4MEE4TYHM**	Act 8: **0G2EE4L0XM**

Переброска.

Пароль **E**(x10)

Пароли.

(здесь 0 – "ноль")

Акт 2 **4FA2HAIADRR** Акт 3 **FI4IAIAESB**
Акт 4 **HK3CDIILDO** Акт 5 **HL0DAQIPMX**
Акт 6 **HN0DE5IQVR** Акт 7 **HN0DE5NWZ**

Пароли акта 8 для всех персонажей.

Jedda Chef **KJCBHNIYXR**
Bead Shira **KR0DE2IZX5** (здесь 0 -"ноль")
Diane Fireya **IJXBU2JOOHB**
Erin Gashuna **HJKBQYIZPK**

Пароли с двойным оснащением.

Начните игру в режиме двух игроков и специально подведите второго игрока "под гильотину".

Bead Shea	*Diane Fireya*
2 **FA2HAIADRR**	3 **GJWZAIAEKM**
3 **FI4IAIAESB**	4 **GIRCTQIJ1X**
4 **HK3CDIILDO**	5 **IISDUXIPUI**
5 **HL0DAQIPMX**	6 **IIUHUZMRNZ**
6 **HN0DE5IQVR**	7 **IIXBUYIUGW**
7 **HN0DE5IVWZ**	8 **IJXBU2J0HB**
8 **KR0DE2IZX5**	

Erin Gashuna Jedda Chef

2 **HJIAAIAABB**	2 **GDHAAIAABZ**
3 **HIIYAIAGC3**	3 **GIEIAAAECA**
4 **HIIAQQIKDK**	4 **GJECAIIL1Q**
5 **HIKAQYIOUZ**	5 **IJCECJIOU0**
6 **HIKEQYIRVC**	6 **KICBEPIQ3F**
7 **HIKEQYIVOH**	7 **KICBHIIVWG**
8 **HJKBQYIZPK**	8 **KJCBHNTYXR**

BATTLETECH

Бесконечное оружие.

Код **BRN521**.

Пароли к уровням.

Уровень 2 **STJNNN** Уровень 3 **GRBCHV**
Уровень 4 **BBYLND** Уровень 5 **BMBRMN**

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Призовой корабль.

На экране выбора корабля подсветите корабль в верхнем левом углу и нажмите **A + B + START**. Вы начнете с наиболее мощным кораблем модели "Dragon-bio 5".

Обратите внимание: Имеются три версии Bio-Hazard Battle с различными датами регистрации авторского права. Известно, что этот код работает с игрой 1990 года выпуска.

Бесконечные жизни.

На экране выбора уровня установите курсор на последнем уровне и нажмите **A + B + C + LEFT**. Когда экран сменится, снова нажмите **A + B + C + LEFT**. На дисплее будут высвечиваться 5 жизней, но они не будут уменьшаться в процессе игры.

Играть одним и тем же кораблем.

В главном меню подсветите опцию "2 PLAYER", затем нажмите и удерживайте **RIGHT** и нажмите **START**. Не отпускайте **RIGHT**, пока не появится экран выбора кораблей. Если все действия были выполнены правильно, оба игрока получат один и тот же корабль.

Выбор этапа.

Как только появится логотип "Sega", нажмите и удерживайте **C**. Затем на титульном экране (все еще удерживая **C**), опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения **UP** и им же закончив. Если уловка сработала, то Вы услышите характерный звук. Тогда нажимайте **START** – и можете начинать игру с любого уровня!

BLOODSHOT (BATTLE FRENZY)

Комплексный трик.

Чтобы ввести эти пароли, приостановите игру, а затем введите одну из следующих комбинаций.

* Пропустить уровень: **UP, A, UP, A, DOWN**
* Рикошетный отражатель: **LEFT, RIGHT, C, A, B, RIGHT**
* Запор на винтовке: **A, A, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT**
* Быстрый пульс: **C, UP, UP, RIGHT, RIGHT, A**
* Мульти-Tribolt: **A, A, A, RIGHT, A, RIGHT**
* Плазменная пушка: **LEFT, B, C, DOWN, DOWN, RIGHT**
* Плазменная винтовка: **UP, B, UP, A, B, B**
* Максимальные боеприпасы: **B, B, B, RIGHT, DOWN, LEFT**
* Максимальный кислород: **C, C, B, A, DOWN, DOWN**

* Боевая ракетница: **UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, RIGHT**

* Гранатомет: **UP, DOWN, UP, RIGHT, B, C**

* Красный ключ: **DOWN, DOWN, B, C, UP, UP**

* Желтый ключ: **UP, UP, B, C, DOWN, DOWN**

CANNON FODDER

Пароли к уровням.

	Вариант 1	Вариант 2
Миссия 1	**PXJND**	**PXJND**
Миссия 2	**UZHNC**	**UZHNC**
Миссия 3	**JHHJI**	**PEDQC**
Миссия 4	**OFLJA**	**ACKJA**
Миссия 5	**DWKFG**	**TNGJI**
Миссия 6	**EZMBE**	**EBUXE**
Миссия 7	**JBLBD**	**TEHMB**
Миссия 8	**OBSRH**	**OBSRH**
Миссия 9	**TTEFD**	**MLRYE**
Миссия 10	**UTEFD**	**YJKCF**
Миссия 11	**FRLYA**	**LWHFG**
Миссия 12	**EOBJF**	**IGMBF**
Миссия 13	**RYJBE**	**FAGGG**
Миссия 14	**GMEGF**	**SYNXC**
Миссия 15	**FFQRI**	**TIDGF**
Миссия 16	**ICXPA**	**UYNXC**
Миссия 17	**PXJVI**	**ZOJBE**
Миссия 18	**IRORH**	**MHNJF**
Миссия 19	**TEOUA**	**NXGBD**
Миссия 20	**CLBGE**	**AEJVI**
Миссия 21	**JMNQG**	**PXGBD**
Миссия 22	**OOLQF**	**GWZED**
Миссия 23	**NPXFC**	**HGPNF**
Миссия 24		**MMVIE**

Играть за Guido

Guido – сгенерированный компьютером убийца – полный "отморозок" вооруженный опасными оружием. Нажмите **UP, RIGHT, RIGHT, DOWN, DOWN, DOWN, LEFT, LEFT, LEFT, LEFT, A, UP, B, DOWN, C, LEFT, DOWN, START**. Когда начнете играть, возьмите из команды парня с missile launcher и выстрелите три раза. Он начнет вращаться и пропадать и на его месте появится персонаж называемый Guido с новым лазерным оружием. Один выстрел из этой крошки уничтожает все вокруг. (Хотя в джипы и танки придется всадить несколько зарядов.)

CASTLEVANIA — BLOODLINES (CASTLEVANIA — THE NEW GENERATION или VAMPIRE KILLER)

Получить 9 жизней и выйти на уровень сложности "EXPERT".

На экране установок игры введите следующие значения:

* BGM – 5,

* SOUND FX – 73.

Нажмите **START**. Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Теперь нажмите последовательно **UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A**. Если Вы все сделали правильно, то услышите звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Суперпароли уровней (по уровням сложности).

Эти пароли дают еще и 9 дополнительных жизней.

Обозначения: "-" : пусто, "C" : герб (Coat of Arms), "A" : топор (Axe), "J" : камень (Jewel)

John Morris

Easy	*Normal*	*Expert*
2	*2*	*2*
A-CA	**AC-J**	**-CAJ**
A--A	**A-CA**	**J-AC**
AA-A	**JACA**	**-ACJ**
---A	**A-AA**	**AAJ-**
3	*3*	*3*
AACC	**-CA-**	**A-CC**
-CCC	**J-CJ**	**A-CA**
AJA-	**JJCJ**	**-J-AJ**
----	**AAJA**	**--C-**
4	*4*	*4*
-AAA	**-CJ-**	**-CJA**
CCCA	**JCCJ**	**C-A-**
J-AC	**--CJ**	**C-CC**
JAC-	**AA--**	**CAJ-**

5	*5*	*5*
A-JJ	A-CC	A-AJ
A--A	A-C-	A-CA
JC-A	-C-A	CC-A
--A-	--A-	--A-
6	*6*	*6*
ACAA	-CJJ	-AJ-
ACC-	CCCA	CCAA
JACA	-ACC	CAAC
A--A	CA--	JAA-

Eric Lecarde

Easy	*Normal*	*Expert*
2	*2*	*2*
-ACC	-CC-	-CAA
--CC	--CC	--CJ
AJCJ	JJ-J	-J-J
AAJ-	-AC-	-AC-
3	*3*	*3*
AC-A	-CAA	ACJA
C--J	A-CA	C-CJ
J-C-	--CC	C-C-
C-A-	CAAA	C-A-
4	*4*	*4*
ACCC	-ACC	-AAJ
C--J	ACA-	ACAA
JCC-	-CAC	CCAC
C-AA	JAC-	JAC-
5	*5*	*5*
ACJ-	-C--	-AAJ
JCC-	A-CA	-CAC
JACA	-ACC	CACJ
A---	CAJA	AA-A
6	*6*	*6*
ACAJ	AC-C	-CAA
C--J	C-CC	ACA-
JJC-	-JC-	CJCC
C-JA	C-JA	CA--

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Пароли уровней.

1 **BEXA ARAM RAMA JBIP 555T SGFV**
2 **DJPA MUKC SE6Q JKKX 555T PATW**
3 **CUFQ NDKJ TEPQ JLKK 555U RCID**
4 **EJLQ MWC1 TEPQ JNKV 555V D54E**
5 **GBYQ RFDE TEPY LNKV KH5U VT15**
6 **HV4Q MX1X SMP4 O6KV KH5T YYTX**
7 **6MHQ P1VM 5555 15NK U7VC YWTB**

Пароль.

Нижеследующий пароль используйте для того, чтобы начать игру на одном из сложнейших уровней с 11 легионами консула и с 35.000 талантов: **TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES**

Другие пароли.

QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

Введите код **BN4Q AUIV W6IQ ZCA5 555S 73IJ** на экране сохраненной игры, чтобы иметь управление многими древними странами и еще 1 флот судов.

Пароли для переговоров.

Здесь представлены коды для трудной игры "difficult", вместе с ответами, которые Вы должны дать послам, когда вы ведете переговоры с другими странами относительно союзов. В таблице указано: Страна, Минимальный Ранг, Вид Легиона и Код Реакции (Условные обозначения: **F** = Формат; **FR** = Дружественный; **N** = Противный; **A** = Предложение Преданности (верности, лояльности); **W** = Теплый; **G** = Нежный; **AC** = Согласиться).

Замечание: Для всех этих ответов указывайте "Low", когда спрашивается, какую дань Вы требуете.

Sicilia, Centurion, Infantry, и **F, N, A.**
Dalmatia, Tribune, Cavalry, и **N, A.**
Germania: Legatus, Cavalry, и **N, F, F, A.**
Gaul, General, Cavalry, и **N, FR, F, A.**
Hispania, General, Cavalry, и **F, N, A.**
Thracia, Consul, Consular, и **F, F, A.**
Macedonia, Consul, Consular, и **F, F, A.**
Armenia, Consul, Consular, и **F, F, A.**
Mesop., ProConsul, Consular, и **F, F, A.**
Arabia, ProConsul, Consular, и **F, N, A.**
Aegyptus, ProConsul, Consular, **FR, FR, A** (Cleopatra Seduction **W, G, AC**).
Mauretania, ProConsul, Consular, и **F, N, A.**

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Выбор уровня.

Активируйте Энергии Бога. Всякий раз, когда Вы захотите сменить уровень, нажмите **B**. В нижнем левом углу экрана должно появиться

меню. Нажмите **B**, чтобы просмотреть уровни, а чтобы сделать выбор, нажмите **Start**.

Бесконечная энергия и ...

Сразу же после включения игры нажмите и удерживайте **C + START** на обоих контроллерах. Вы должны слышать звуковой сигнал. Чтобы получить все оружие, войдите на экран Алхимии и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT** на контроллере 2. Чтобы получить все снадобья, войдите на экран Алхимии и нажмите **START, A, B, C** на контроллере 2.

CHAOS ENGINE (THE) (SOLDIERS OF FORTUNE)

Пароли.

BRIGAND and CPU THUG

2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3 C48YLCVLM0GM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

GENTLEMAN and CPU NAVVIE

2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QK0NYB5
4 RW#75#FJ40TH

THUG and CPU NAVVIE

2 ZB2S4HKXWBFG
3 GJGJK#PBBDH_
4 4H76263NP0R4

SCIENTIST and CPU NAVVIE

2 7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
4 H485R9CQT93B

CLIFFHANGER

Комплексный трик.

* **START, C, B, A, RIGHT, LEFT** – выбор этапа игры (во время игры нажмите **C**);

* **LEFT, RIGHT, START, C, A** – бессмертие.

COBRA COMMAND

Выбор уровня.

На титульном экране игры сделайте доступными опции GAME START и CONFIG MODE. Теперь нажмите: **UP, LEFT, RIGHT, RIGHT, UP**. Если все сделано правильно, то Вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо **LEFT**, либо **RIGHT**, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START**.

COMBAT CARS

Выбор уровня.

В меню опций выберите Exit и нажмите **A + B + C, START**. Теперь, нажимая кнопки **RIGHT/LEFT**, можете выбрать нужную трассу.

COMIX ZONE

Непобедимость.

На титульном экране выберите "Options", потом войдите в режим "Jukebox". Введите следующий код, наводя красный курсор на каждое число по очереди и нажимая **C**: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Не забывайте нажимать **C** на каждом числе! Если Вы все сделали правильно, то услышите, как Скетч скажет: "Oh, yeah!". Теперь нажмите **START**, чтобы выйти из автомата-проигрывателя (jukebox), и начинайте игру; увидите, что энергия не убывает.

Выбор этапа.

Как указано выше, выберите "Jukebox" и наберите нижеследующий код (тем же способом): 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Снова Скетч скажет: "Oh, yeah!" Теперь высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы перейти на один из этапов по следующему правилу: 1 – Эпизод 1, часть 1; 2 – Эпизод 1, часть 2; 3 – Эпизод 2, часть 1; 4 – Эпизод 2, часть 2; 5 – Эпизод 3, часть 1; 6 – Эпизод 3, часть 2. Нажмите **START**, чтобы выйти из автомата-проигрывателя (jukebox), и начинайте игру – Вы начнете с выбранного этапа.

Посмотреть продолжения.

На титульном экране войти в Options mode, затем нажать одновременно **A + B + C**.

Выбор этапов и бессмертие.

Если у Вас будет полная энергия на половине уровня, нажмите: **A, C, A, B, B, B, A, C, UP, DOWN, A, C** – выбор этапов.

Если тут же набрать **A, B, C, C, B, A, UP, RIGHT, LEFT, B, DOWN, A** – получите бессмертие.

Секретный Fart

В большинстве игровых эпизодов Sketch может пускать газ. Для этого Вы должны нажать Down на D-pad быстро и несколько раз. Лучше всего это сделать, когда поблизости нет врагов. Вы увидите и даже услышите как Sketch "перегрызет" среднюю трубу.

Советы.

Выделите OPTIONS и в этом меню нажмите одновременно **A, B, C, X, Y, Z** – появятся титры.

Как дополнительный удар лучше выбирать SCISSOR KICK.

В самой игре: если нажать кнопки **A** и **C** вместе и держать их до тех пор, пока художник не оторвет кусок бумаги от комикса и не сделает из него самолетик. Этот самолетик сносит почти все на своем пути (он улетает вперед и возвращается назад). Именно самолетиком лучше всего бить последнего босса в игре. Надо помнить, что когда герой отрывает кусок бумаги, у него уменьшается запас жизненной энергии. Когда Вы запустили самолет, лучше сядьте, иначе Вы лишитесь трети энергии.

CONTRA HARD CORPS (PROBOTECTOR)

Выбор этапа игры.

На титульном экране введите код: **LEFT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A, B, C**. После выбора игрока вы сможете выбрать игровой уровень.

Скрытая концовка игры.

В середине третьего уровня (Junkyard Stage) Вы можете попасть в секретную зону, которая приводит к еще одной возможной концовке. Когда доберетесь до первых ворот – не взрывайте их. Вместо этого вскарабкайтесь на стену.Там встретите человека в высокой шляпе. Он спросит, не хотите ли Вы получить кое-какие дополнительные деньги. Можете сказать "Да" или "Нет". Если скажете "Нет", спуститесь со стены и продолжите игру. Ответите "Да", победите в последующей схватке с тремя боссами, и Вы увидите еще одну возможную концовку.

Максимум оружия.

Для получения максимальной огневой мощи поставьте игру на паузу и нажмите **UP, UP, DOWN, DOWN, A, UP, UP, DOWN, DOWN, B, UP, UP, DOWN, DOWN** и **C**.

70 жизней.

На титульном экране нажмите **LEFT, RIGHT, C, B, A, LEFT, RIGHT, C, B, A, LEFT, RIGHT, C, B** и **A**. Если сделали все правильно, услышите визг.

70 жизней и выбор уровня.

На титульном экране для получения 70 жизней на втором контроллере введите **C, B, A, RIGHT, LEFT, C, B, A, RIGHT, LEFT C, B, A**. Введите код в обратном порядке, чтобы выбрать этап игры.

CORPORATION (CYBER COP)

Выбор уровня.

Войдите в режим MUSIC DEMO и проиграйте музыку для шестого уровня. Затем нажмите **A, C, A, B**. Вернитесь на титульный экран и начните игру. Когда появится экран с уровнем, удерживая **B**, нажмите **UP**, чтобы выбрать требуемый уровень.

Шибко полезный пароль.

Введите пароль: "**FXAKBXAMGNAVGSGUIKOTBKDP**"

CURSE

Режим конфигурации.

Перезагрузите игру, удерживая кнопку A, затем нажмите **Start**.

DANGEROUS SEED

Выбор игровой зоны.

На экране-заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C**.

99 кредитов.

Во время демонстрации вступительного ролика нажмите **LEFT, LEFT, LEFT, UP, DOWN,**

RIGHT, LEFT, RIGHT.

Эксперт.

Во время демонстрации вступительного ролика нажмите **UP, DOWN, LEFT, LEFT, RIGHT, RIGHT, UP, DOWN.**

DEMOLITION MAN

Пропустить уровень.

Введите код: **LEFT, RIGHT, A, B, B.**

Пароль последнего уровня.

Уровень сложности EASY – **GL9C92KGM**

Выбор уровня.

Введите код **RIGHT, RIGHT, A, B, B A, Start.**

DESERT STRIKE

Комплексный трик.

Чтобы получить пять жизней, введите **IQ-QQLOM**. Теперь можете ввести коды уровней:

	Вар.1	Вар.2	Вар.3	Вар.4
II	**KQJRJTY**	**OQJJRAN**	**VQAHEKU**	**KQJHJTI**
III	**TLLBOAW**	**ALEHHZY**	**BLONEJG**	**ELOJJLU**
IV	**IEPKPEW**	**BTTWKLW**	**ETEETRL**	**TTTPBHY**

Как расстрелять собственный фрегат?

Последовательность действий: * Слететь с фрегата. * Начните садиться на фрегат, и, когда вертолет будет к нему притягивать, нажать кнопку **A** и отлететь от фрегата. * Подобрать на борт 1-го человека. (MIA'S). * Высадить его на LANDING ZONE. * Подлететь к фрегату и расстрелять его.

Начать с 10 жизнями с любого уровня.

Наберите пароль **BQQQAEZ**, выйдите из "PASSWORDS", снова войдите в эту опцию и наберите пароль того уровня, на котором Вы хотите играть.

DOOM TROOPERS (MUTANT CHRONICLES: DOOM TROOPERS)

Перейти в меню выбора секретных уровней.

Перейдите после титульного экрана на экран "OPTION SCREEN", выберите в меню опцию "PASSWORD". Когда войдете в эту опцию сместитесь к полю паролей и нажмите **RIGHT**, чтобы получить первую букву. Используя кнопки **A** и **B**, введите пароль: **ARGONATH**. Выйдите из опции и выберите своего персонажа, чтобы увидеть экран выбора этапа игры. Начните игру.

Попасть к NERO или к PLUTO.

Введите: **CYBERTOX** или **DOOMLORD.**

DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA)

Возможность выбирать любые этапы игры.

Подождите, пока заставка с изображением поля боя не начнет перемещаться через экран. Нажмите последовательно **DOWN, RIGHT, A, C, UP, LEFT, A.** Если все сделано правильно, то Вы услышите смех. Начните игру и прервите ее, нажав на **START**. Нажмите **UP** и посмотрите на рамку, где высвечивается счет игры. Там будут выведены цифры, обозначающие этапы игры. Можете выбирать необходимый Вам этап!

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Пароли уровней.

#	EASY	NORMAL	HARD	HARDEST
2	**RRRH**	**HCYY**	**GCYY**	**BBGY**
3	**CPCG**	**BCRY**	**YCPC**	**GYGC**
4	**RCHY**	**YBCP**	**BGCB**	**PPRH**
5	**CBBP**	**HGBY**	**RPGG**	**GRPB**
6	**CRCP**	**GPPY**	**YYCG**	**PCGY**
7	**PYRB**	**PBGH**	**PCBB**	**BPGH**
8	**YGPH**	**GHCY**	**CYHY**	**CPCY**
9	**YPHB**	**BPHH**	**PBBG**	**PGHC**
10	**RYCH**	**HRYC**	**CGRY**	**GBYH**
11	**GPBC**	**CRRB**	**BYYH**	**GPHR**
12	**RHHY**	**GGCY**	**GCCB**	**RGHB**
13	**YHBB**	**PYHC**	**HCPH**	**RRCY**

Расшифровка кодов: R – красный, P – пурпурный, G – зеленый, Y – желтый, B – голубой, C – бесцветный, H – оранжевый в виде звезды.

Прыгающие бобы.

В титульном экране нажмите **A, B** или **C**, чтобы заставить бобы на титульной картинке прыгать вверх-вниз.

DUNE II

Пароли всех уровней.

Atreides	Ordos	Harkonen
1. DIPLOMATIC	**1. DOMINATION**	**1. DEMOLITION**

2. SPICEDANCE	2. SPICESABRE	2. SPICESATYR
3. ETERNALSUN	3. ARRAKISSUN	3. BURNINGSUN
4. DEFTHUNTER	4. COLDHUNTER	4. DARKHUNTER
5. FAIRMENTAT	5. WILYMENTAT	5. EVILMENTAT
6. ASHLIKENNY	6. SLYMELANIE	6. ITSJOEBWAN
7. SONICBLAST	7. STEALTHWAR	7. DEVASTATOR
8. DUNERUNNER	8. POWERCRUSH	8. DEATHRULER

DYNAMITE DUKE

Меню "супер-опций".

Переведите курсор на текст OPTIONS и нажмите **C** 10 раз. Потом нажмите **START** – и получите меню SUPER OPTIONS (включая возможность выбора этапа).

Отладочное меню.

Приостановите игру и нажмите **A+LEFT, B, B, A, A+RIGHT, B, B** и **A**. Вы будете переброшены к скрытому меню хитростей.

EARNEST EVANS

Переход на другой уровень.

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, A, DOWN, LEFT, A, RIGHT, B**. Начните игру.

EARHWORM JIM

Переход на другой уровень.

Поставьте игру на паузу и нажмите на контроллере 1: **A, B, B, A, A + C, B + C, B + C, A + C**.

Полная зарядка оружия (1 раз за уровень).

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C**.

Пополнение энергии (1 раз за уровень).

Сделайте паузу и нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C**.

Прыжок на Уровень 2.

Сделайте паузу на Уровне 1 и нажмите **LEFT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A**.

Персональный режим хитростей Дэвида Перри.

Остановив игру, нажмите **A + LEFT, B, B, A, A + RIGHT, B, B, A**. Если Вы все сделали правильно, то услышите возглас: "CHEATER" и увидите отладочное меню. Вы перейдете к главному меню хитростей. Можете задействовать непобедимость, играть на любом уровне, останавливать игру без затемнения экрана или разворачивать изображение в разные стороны, чтобы осмотреть игровое поле.

Подзарядка плазменного оружия.

Сделайте паузу и нажмите **C + DOWN, A, B, C, A, B, A, C**. Джим скажет: "Cheater! Plasma!". Выходите из паузы и делайте девять плазменных выстрелов. Подзаряжайте плазменное оружие сколько хотите.

Дополнительное продолжение.

Сделайте паузу и нажмите **A, B + LEFT, A, B, A, B, C, A**. Джим скажет "Cheater!" ("Хитрец!"). Выйдя из паузы, будете иметь продолжение после окончания игры. Делать это можно только один раз.

Еще один Джим.

Сделайте паузу и нажмите **B + UP, B, A, C, A, A, A, A**. Джим скажет: "Cheater! Wheee Doggy!" Выйдя из паузы, Вы получите еще одного Джима. Этот код можно повторять сколько угодно.

Выход на снеговика.

Сделайте паузу и нажмите **RIGHT, RIGHT, RIGHT, B, C, LEFT, RIGHT, A**.

Один extra man.

Сделайте паузу и нажмите **B, B, C, C, A, A, A, A** .

Плазменное оружие.

Сделайте паузу и нажмите **C, A, B, C, A, B, A, C**.

EARTHWORM JIM 2

Секретное движение.

Чтобы поставить защиту Manta, нужно нажать **UP + A + B**. Джим на несколько секунд станет невидимым.

Секретный экран с триками.

Приостановите игру и введите следующий пароль: **A, C, C, A, B, A, B, LEFT**. Возникнет Super Cheat Screen. Здесь Вы можете перейти на любой уровень, стать невидимым, протестировать звук и еще многое другое. Опции меню переключаются кнопками **A** и **B**.

Секретные пароли.

Как и первая часть игры, Earthworm Jim 2 набит разнообразными паролями. Каждый из них надо вводить в режиме паузы, нажав

START, а после ввода не забудьте снять паузу.

* Восстановление энергии (действует один раз на уровне): **A, B, C, A, B, C, A, B.**

* Восстановление энергии (действует всегда): **A, B, C, A, B, C, A, A.**

* Восстановление оружия (действует один раз на уровне): **C, B, B, A, C, B, B, A.**

* Восстановление оружия (действует всегда): **C, B, B, A, C, B, A, A.**

* Дополнительная жизнь (действует один раз на уровне): **A, B, C, C, C, A, A, A.**

* Дополнительная жизнь (действует всегда): **A, B, C, C, C, A, A, B.**

* Дополнительный кредит (действует один раз на уровне): **A, A, C, C, B, A, LEFT, LEFT.**

* Дополнительный кредит (работает всегда): **A, A, C, C, B, A, LEFT, RIGHT.**

* 10 дополнительных мучных червей (действует один раз на уровне): **C, A, C, A, C, A, C, A.**

* 10 дополнительных мучных червей (действует всегда): **C, A, B, A, B, A, C, A.**

* 81 мучной червь: **A, B, C, C, B, A, B, B.** Все пароли с мучными червями работают лишь на тех уровнях, где они требуются – The Villi People, Inflated Head и Hammer Head.

* Мега Плазма: **C, C, C, C, A, A, A, B.**

* Трехпальцевый пистолет: **C, C, C, C, A, A, A, C.**

* Управляемые ракеты: **C, C, C, C, A, A, B, A.**

* Амбарный бластер: **C, C, C, C, A, A, B, C.**

* Пузырьковый пистолет: **C, C, C, C, A, A, B, B.**

* Телепортирование бомбы: **C, A, B, C, A, B, UP, DOWN.** Этот код работает только на уровне Flyin' King. Если Вы потеряли бомбу, воспользуйтесь этим кодом, и она перенесется к Вам.

* Перейти на уровень LORENZEN'S SOIL: **A, A, C, C, B, B, A, A.**

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 1: **C, C, C, C, C, C, A, A.**

* Перейти на уровень THE VILLI PEOPLE: **A, B, C, C, UP, C, LEFT, RIGHT.**

* Перейти на уровень THE FLYIN' KING: **C, B, C, LEFT, RIGHT, LEFT, A, B.**

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 2: **LEFT, RIGHT, B, C, C, LEFT, RIGHT, A.**

* Перейти на уровень UDDERLY ABDUCTED: **DOWN, A, C, LEFT, RIGHT, DOWN, A, C.**

* Перейти на уровень INFLATED HEAD: **B, B, C, A, B, C, LEFT, RIGHT.**

* Перейти на уровень ISO 9000: **A, B, C, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT, RIGHT.**

* Перейти на уровень PUPPY LOVE 3: **RIGHT, RIGHT, A, B, C, LEFT, RIGHT, A.**

* Перейти на уровень LEVEL ATE: **C, C, DOWN, DOWN, A, RIGHT, RIGHT, LEFT.**

* Перейти на уровень SEE JIM RUN – RUN JIM RUN: **B, B, C, LEFT, LEFT, LEFT, LEFT, RIGHT.**

* Яркий экран паузы: **A, A, A, A, B, B, B, B**

* Перейти к концу уровня: **A, B, B, A, C, B, B, RIGHT**

* Перейти к концу игры: **C, A, C, A, B, A, A, UP**

* Непобедимость: **A, A, A, A, LEFT, RIGHT, RIGHT, LEFT**

* Режим просмотра карты: **A, C, C, B, A, A, B, UP** Этот режим работает так. Когда Джим исчезнет, Вы можете двигать карту уровня так, как Вам будет угодно. Найдя себе достойное место, нажмите кнопку **A**, и наш червяк появится в этом месте.

ECCO THE DOLPHIN

Непобедимость.

Выберите уровень обычным способом (с использованием системы паролей). Когда на экране появится название уровня, нажмите и удерживайте **A + START**. После начала уровня произойдет остановка игры. Отпустите **A** (при этом игра продолжится). Теперь Экко будет непобедим. Чтобы достичь того же, не прибегая к паролю, просто нажмите **A** и **START** в тот момент, когда в начале игры Экко выплывает из тоннеля и экран гаснет.

Контроль над голубым китом.

Когда Вы плывете к ближайшему голубому киту на уровне 10, нажмите **UP, A, DOWN,**

LEFT, B, LEFT, C, C, DOWN.

Остановить музыку.

Поставить игру на паузу, затем нажать **A, A, A, A, A.**

Выбор уровня.

Если во время игры развернуть дельфина к экрану и, нажав паузу, ввести пароль **A, B, C, B, C, A, C, A, B**, то Вы сможете выбрать любой уровень.

Войти на экран скрытых установок.

Нажмите "PAUSE" при загрузке экрана с фирменной заставкой самой игры (изображение ECCO). Затем нажмите **RIGHT, B, C, B, C, DOWN, C, UP.**

Пароли уровней.

Уровень	*Пароль*
THE UNDERCAVES	WEFIDNMP
THE VENTS	PUDPXJDK
THE LAGOON	TCXSXJDT
RIDGE WATER	QZOMOQLE
OPEN OCEAN	KEQKALGF
ICE ZONE	FJTZCLGZ
HARD WATER	TRAWCLGZ
COLD WATER	IBRWXREO
ISLAND ZONE	WTCAVREH
DEEP WATER	UHPHVREN
MARBIE SEA	ELNLXREF
THE LIBRARY	TSGPXREX
DEEP CITY	TOVHXREB
CITY OF FOREVER	GACTXRET
JURASSIC BEACH	QDZAVNLK
PTERANDON POND	BQVVAPEA
ORIGIN BEACH	GRPZAPEE
TRILOBIT CIRCLE	UCJDBPEC
DARK WATER	ZDCHBPEF
DEEP WATER	YBDIBPEG
CITY OF FOREVER	YUPIGPLV
THE TUBE	MIBFKMLH
WELCOME TO THE MACHINE	VUFBKMLC
THE LAST FIGHT	KTPMLMLM

Бесконечные жизни.

Пароль: **NIHPLODS**

"Воздушные" пароли.

Внутри пещер	**LEVELSCT**
Лагуна	**SHARKFIN**
Золотая вода	**LNXHXRLB**
Глубокая вода	**OEWSURLC**
Труба	**FIVEPODS**
Последняя битва	**ALNELSIN**
Окончательный пароль	**LIFEFISH**

ECCO JR.

Пароли уровней.

Уровень	*Пароль*
1 (HOME SEA)	CSJ
2 (AQUA MAZE)	CFR
3 (BAY OF SONGS)	HOF
4 (SEAL ROCKS)	RCL
5 (TREASURE CAVES)	SLR
6 (THE SEA OF MUSIC)	JHO
7 (OCEAN TAG)	FCJ
8 (THE FISH CAVES)	CRS
9 (TURTLE ISLAND)	LJS
10 (OCTOPUS PASSAGE)	ROC
11 (THE ENCHANTED SEA)	OSH
12 (MYSTERIOUS RIDGE)	HRL
13 (THE LAGOON OF STONEFISH)	FSL
14 (DOLPHIN RIDE)	OFJ
15 (VENTS OF PEARL)	JRF
16 (SEASHORE REEF)	LOH
17 (MELODIC WATERS)	FLR
18 (MEETING MAZE)	RHJ
19 (THE ENDLESS SEA)	нет пароля.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Пароли для всех уровней.

Уровень	*Вариант 1*	*Вариант 2*
1. CRYSTAL SPRINGS	VEDMCVEB	AYCIACZA
2. FAULT ZONE	MGGXLCZA	YOBLGWYA
3 TWO TIDES	OHLVZUYA	EUZEZODB
4 SKY WAY	CNTWFJDB	MWOYLODB
5 SKY TIDES	EMFBRMDB	IGZPMFZA
6 TUBE OF MEDUSA	YWPTRHZA	QSJIMTED
7 SKY LANDS	IODPDWEB	IWPUNDXA
8 FIN TO FEATHER	OZEVOEXA	CPKSXXCB
9 EAGLE_S BAY	YKPJSPCB	YOJXSAXA
10 ASTERITE_S CAVE	UYBUSUAB	MGUREIXA
11 FOUR ISLANDS	MOIKWBFB	YSJHDFYA
12 SEA OF DARKNESS	WDVUWRZA	EOUCHGEB
13 VENT OF MEDUSA	GVCUFWBB	GRAEZRAB
14 GATE WAY	CZBIVWHB	CTUWZPTE
15 MORAY ABYSS	SDGFAQAB	WXPQRMIA
16 THE EYE	IECDWPTE	SEGNARMD
17 BIG WATER	GZOHLTIA	MMFDLSME
18 DEEP RIDGE	IPFIKWQP	SRXHTLRE
19 THE HUNGRY ONES	OFSCJXJE	ESMWMPE
20 SECRET CAVE	SZLGIVIPE	UEFSLDLE
21 LUNAR BAY	WNYHUKPE	GPHZZSME
22 BLACK CLOUDS	MWKGAKKE	UELGZSME

23 GRAVITOR BOX	ONKVLXJE	KCNDZWCA
24 GLOBE HOLDER	EUDTBFJE	ILHVLAMA
25 VORTEX QUEEN	APLMTTDA	
26 HOME BAY	ENLGXIJA	
27 EPILOGUE	SMOKPAEA	
28 FISH CITY	MFPYKEFA	
29 CITY OF FOREVER	CQETXRKA	

Вызвать экран скрытых установок.

Мы уже описывали этот код для ECCO THE DOLPHIN I, оказывается, он работает и для второй серии. Напомним, что для вызова экрана установок, надо развернуть дельфина к экрану и набрать **A, B, C, B, C, A, C, A, B**.

EL VIENTO

Моментальное обретение магической силы.

Этот трик позволит Вам обрести полный набор магических сил, не собирая никаких предметов. Во время игры сделайте паузу и нажмите **UP, LEFT, RIGHT, DOWN** и **C**. Каждый раз, когда Вы это сделаете, Вы получите одну магическуюсилу. Повторите этот прием для всех пяти магических сил.

Замедленное движение.

Пауза в любой момент после начала игры. Во время паузы нажмите **UP, LEFT, RIGHT, DOWN** и **A**. Теперь сможете перемещаться медленно (на звуковые эффекты это не повлияет).

Как сменить обстановку.

В любой момент игры сделайте паузу и нажмите **UP, LEFT, RIGHT, DOWN** и **B**. Теперь Вы сможете выпрыгнуть с этапа, на котором находитесь, и перескочить на следующий.

Вся магия.

Поставьте игру на паузу и нажмите **UP, LEFT, RIGHT, DOWN, C, UP, LEFT, RIGHT, DOWN, C, UP, LEFT, RIGHT, DOWN, C, UP, LEFT, RIGHT, DOWN, C, UP, LEFT, RIGHT, DOWN, C, UP, LEFT, RIGHT, DOWN** и **C**.

EXO SQUAD

Пароли к уровням.

2 KETNAMLG	12 ZADMIAOM
3 RROMBEUA	13 TGAINRKI
4 ITMALGHL	14 AYRNCDIN
5 SVLROAKA	15 GATTSVTT
6 ZIUJKCHT	16 YBFCEAUA
7 TZKAISAO	17 AEOILNNN
8 AEEBIAJL	18 CMLCAMOA
9 TSAOTTCY	19 YUYUSIHD
10 IALKTAIA	20 ATTSVNAN
11 SZAINBHN	21 MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE

Пароли уровней.

2 IGBIQ12K31	6 263KNCBHN6
3 HD646MPBBF	7 HV9FPVPFVT
4 ULS23LCLDM	8 NGC6G36SOI
5 JD5B1UTRFF	

F-15 STRIKE EAGLE 2

Код последней миссии.

Введите код: **HKUMU7DDGN**

Переоснащение самолета в любой момент игры.

На экране OPTIONS выберите "Select Credits". Нажмите **UP, LEFT, DOWN, RIGHT, UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP**. Если все выполнено правильно, услышите звуковой сигнал. В течение игры Вы можете войти на экран полетного меню и выбрать опцию "RESUPPLY" (переоснащение).

F-117 NIGHT STORM

Пароли уровней.

2	2LVK38	8	2L9J68	5	8LWC68	11	E3SN87
3	NKFWU7	9	3YVGR4	6	PNBMG2	12	M2KWY6
4	UJQ3K6	10	PYH6247	NQUC94		13	CWPHQ2

F-22 INTERCEPTOR

Очень сложная игра.

Чтобы бросить вызов трудностям, введите пароль "**GPRJCM**". Вам будут противостоять F-22'е, КС-135'е и МИГ'и.

Новые возможности.

Во время игры нажмите **B + C**, чтобы войти на новый экран "Option screen". Здесь Вы сможете выбрать неограниченную огневую мощь, невидимость, устройство автоматического целенаведения и многое другое.

Сюрприз.

Введите пароль "**GTGAUO**". Теперь посадите машину и удивляйтесь.

Совет асов-ветеранов.

Чтобы получить совет асов-ветеранов, введите пароль "**MGGIGJ**".

Пароли миссий.

США	Ирак
Задание 01 **0HG021**	Задание 01 **C6G022**
Задание 02 **0PG06D**	Задание 02 **CEG06L**
Задание 03 **0TG0E0**	Задание 03 **CIG0A4**
Задание 04 **11G0I2**	Задание 04 **CM6OEC**
Задание 05 **15G0MA**	Задание 05 **CUG10O**
Задание 06 **19G0UM**	Задание 06 **D2G0U2**
Задание 07 **1DG163**	Задание 07 **D6O1EV**
Задание 08 **1LG1EQ**	Задание 08 **DAO1QM**
Задание 09 **1PG1M6**	Задание 09 **DQG2EJ**
Задание 10 **1TG1UI**	Задание 10 **E2G3AI**
Задание 11 **21G26I**	Задание 11 **E6G428**
Задание 12 **2TG32I**	Задание 12 **EAG5E7**
Задание 13 **31G3UJ**	Задание 13 **EEG5UR**
Задание 14 **35G4A4**	Задание 14 **EIG6QS**
Задание 15 **39G56U**	Задание 15 **EUG7MS**
Задание 16 **3TG5IC**	Задание 16 **F2G7UB**
Задание 17 **4IG62K**	Задание 17 **F6G8AS**
Задание 18 **45G6MJ**	Задание 18 **FAG8UR**
Задание 19 **4TG7A7**	Задание 19 **FEGAIS**
Задание 20 **5167QL**	Задание 20 **FIKB6I**
Задание 21 **59G8EI**	Задание 21 **FQGBUL**
Задание 22 **61Q9EM**	Задание 22 **FUGCEA**
Задание 23 **65Q9QA**	Задание 23 **G2GDQL**
Задание 24 **69Q9QA**	Задание 24 **C6UF6E**
Задание 25 **6HG9UJ**	Задание 25 **GIUFU0**
Задание 26 **6LGAIJ**	Задание 26 **GMUHAI**

Корея	Россия
Задание 01 **7E002E**	Задание 01 **HJOO24**
Задание 02 **7M006Q**	Задание 02 **HR412H**
Задание 03 **7Q01AA**	Задание 03 **I701QI**
Задание 04 **8201QS**	Задание 04 **IB02EI**
Задание 05 **8601U4**	Задание 05 **IF02U6**
Задание 06 **8A022D**	Задание 06 **8A022D**
Задание 07 **8I02E8**	Задание 07 **8I02E8**
Задание 08 **8M042R**	Задание 08 **8M042R**
Задание 09 **8Q04MQ**	Задание 09 **8Q04MQ**
Задание 10 **8U05MV**	Задание 10 **8U05MV**
Задание 11 **9A05UK**	Задание 11 **9A05UK**
Задание 12 **9I06A9**	Задание 12 **9I06A9**
Задание 13 **9U06U9**	Задание 13 **9U06U9**
Задание 14 **A2072C**	Задание 14 **A2072C**
Задание 15 **A608E4**	Задание 15 **A608E4**
Задание 16 **AA08IJ**	Задание 16 **KB0CA1**
Задание 17 **AE08U3**	Задание 17 **KF0D2N**
Задание 18 **AIF9UU**	Задание 18 **KJ0DUU**
Задание 19 **AMFB6C**	Задание 19 **KN0EIN**
Задание 20 **B20B47**	
Задание 21 **B60BMN**	
Задание 22 **BAFCIL**	

Пароли для уровня "The Aces Challenge".

Задание 01 **LJG02V**	Задание 02 **LNG067**
Задание 03 **LRGOAM**	Задание 04 **LVG0EU**
Задание 05 **M3G0I0**	Задание 06 **M7G0UG**
Задание 07 **MBG16T**	Задание 08 **MFG1EG**
Задание 09 **MJG1MS**	

FAERY TALE ADVENTURE

Секретный код.

Введите **7R2KUL 6RSZXS K6NHGS DCB720 663R12 HO785P**

Суперпароль.

После старта в Tambry's Tavern: **BJ22JZ EHZXWR KXF8HE 896A77 T7FG43 J7KRE7**

FIRE MUSTANG

Дополнительная жизнь.

На экране заставки держать **LEFT + C** и нажать **START**.

Полная энергия.

На экране заставки держать **RIGHT + A** и нажать **START**.

FIRE SHARK

Выбор уровня.

На экране, следующем за заставочным (EXPLANATION LEVEL SCREEN) нажмите **A, C, UP** и **START**.

FLASHBACK

Возможность убрать всех врагов.

Для того, чтобы избавиться от всех врагов в этой игре, наберите код **PIXEX**.

Пароли к уровням по уровням сложности.

	EASY	*NORMAL*	*EXPERT*
1	PIXEL	FALCON	CLIO
2	BETSY	DATA	ACRTC
3	PANCHO	MILORD	BLOB
4	STUDIO	QUICKY	STUN

5	TOHO	BIJOU	MIMOLO
6	AKANE	BUBBLE	HECTOR
7	IVCBIN	CLIP	KALIMA
Финал	CYGNUS	CYGNUS	CYGNUS

Другой вариант.

EASY	*NORMAL*	*EXPERT*
GATORS	LEAGUE	LASSO
DIABLO	ANIMAL	STRIKE
PMBRTN	QUASI	KNOCK
EXPO	BANG	POKER
PATROL	TIMERS	KNUCKL
BOOGIE	STALIO	
	SHKSPR	

FORGOTTEN WORLDS

Бесконечное продолжение.

Когда играете в режиме двух игроков, Вы всегда имеете возможность продолжать игру, пока жив хотя бы один игрок. Перед окончанием игры на втором контроллере нажмите **START**, и Ваш единственный игрок останется вечно живым.

Неограниченные жизни.

Для того чтобы получить неограниченные жизни без приобретения reincarnation vials (реинкарнационных пузырьков), просто, когда уровень вашей жизни достигнет минимума, перейдите в режим паузы, нажав на **START**, и подключите второй контроллер. Нажмите на нем старт и ... здравствуй, новая жизнь!

GAIARES

Выбор этапа.

Нажав и удерживая **A, B, C** и **START**, перейдите на экран конфигурации. В режиме "Config Mode" установите "B.G.M. Test" на 18, нажмите и удерживайте A на контроллере 2 и Exit. Теперь, когда на титульном экране Вы нажмете **START**, то перейдете к экрану выбора этапа.

Непобедимость.

Во время игры сделайте паузу, нажмите и удерживайте **A** и **C** и нажмите **LEFT**. Экран "застынет". Выйдите из паузы – и будете непобедимы до конца уровня. Этот трик можно повторять на каждом уровне.

Выбор оружия.

Войдите в режим выбора этапа (см. выше). Стартовав, сделайте паузу, нажмите и удерживайте **UP**, нажмите **A** – и можете выбирать себе оружие.

Увеличение мощности оружия.

Войдите в режим выбора этапа (см. выше). Стартовав, сделайте паузу, нажмите и удерживайте **UP**, нажмите **A** дважды. Выйдите из паузы и выстрелите из TOZ, чтобы обрести полную мощность. (Примечание: возможно, вместо **A** нужно нажимать **C**.)

GAIN GROUND

Выбор уровня.

Перейдите к экрану опций, убедитесь, что стрелка курсора указывает на "Level" и быстро нажмите **A, C, B, C**.

GAUNTLET IV

Пароли.

В меню опций выберите Quest Mode и затем Continue Option.

Thor the warrior **YLOG: J4E97 X-TE8 68XOP: WO9+W 3+CX1**

20 000 единиц здоровья.

Thor the warrior **YGTDR 7G0RL 94TE9 47OD5 A4X6R 3+CLD**

Questor the Elf **9FYWR MP7:9 9OJU-XP+5X +KOPZ -C3RH**

Дополнитепльная энергия.

Thyra the Valkyrie **:ECTM L-FU9 F9994 =135G -8+OT X4M:Y**

Здоровье.

5:8TP YC76X AO:5L JL3D8 46TE0 63COA

Кроме того, если выбрать валькирию, назвать ее CANT и ввести пароль: **47W3D E7D=C W+K=5 H4REP TW-XO D11K+**, получите более 40'000 здоровья.

Суперпароль.

Этот пароль позволит Вам начать игру с восьмью ключами, четырьмя волшебными настойками, 999 000 пунктами здоровья, в лучшей амуниции, со всеми предметами и увеличенными возможностями . Выберите "Quest Mode" из меню. Затем выберите опцию "Continue". Введите свое имя, как "GAUNTLET 4". А затем вве-

дите следующий пароль: =K40+ EP-AX =+P=1 3J06G PPMC3 8D9-8.

GENERAL CHAOS

Секретный режим.

Сделайте паузу. Одновременно нажмите и удерживайте кнопки **A** и **B** на контроллере 1 и кнопку **C** на контроллере 2; Вы услышите бульканье. Теперь, не выходя из паузы, Вы имеете доступ к нижеследующим хитростям.

Максимальный запас медикаментов.

Нажать и удерживать **A** и **C** на контроллере 1 и **B** и **DOWN** на контроллере 2.

Преимущество в схватке.

Нажать и удерживать **A**, **C** и **UP** на контроллере 1 и **B** на контроллере 2.

Легкая победа.

Воспользуйтесь ошибкой программистов! Выберите игру с "Chucker", и когда во время игры он бросит гранату, войдите в режим "пауза". Тем временем граната долетит до цели и сделает свое дело. Этот прием можно повторять сколько угодно раз.

Общее военное преимущество.

Нажать и удерживать **A, C** и **DOWN** на контроллере 1 и **B** на контроллере 2. Эти хитрости обеспечивают победы и/или лечение для Армии Хаоса (Chaos). Чтобы дать преимущество Хавоку (Havoc), нужно просто поменять контроллеры.

Максимум Medics

Чтобы активизировать этот код, приостановите игру, затем **A** + **B** на контроллере, 1, и нажмите **C** на контроллере 2. Во время паузы, введите одну из последовательностей, показанных ниже, чтобы предоставить игроку,1 или 2 максимальное количество "medics". Игрок 1: нажмите и удерживайте **A** + **C** на контроллере 1 и нажмите **B** + **DOWN** на контроллере 2. Игрок 2: нажмите и удерживайте **A** + **C** на контроллере 2 и нажмите **B** + **DOWN** на контроллере 1.

GENERATIONS LOST

Пароли уровней.

Уровень 2 (заброшенный дворец) **AGES**
Уровень 3 (1-я часть карты) **DUTY**
Уровень 4 (2-я часть карты) **WARM**

GODS

Пароли уровней.

Уровень 2 **NASHWAN**
Уровень 3 **COYOTE**
Уровень 4 **FOXX**

Пароль бессмертия – **MESIENTO TANFELIZ**.

GOLDEN AXE I

Выбор этапа.

Чтобы стартовать на любом уровне "Golden Axe", перейдите на экран Options и выберите аркадный режим. Теперь выполните ключом направлений движение **DOWN, DOWN/LEFT** (персонажи начнут вертеться в руке скелета), потом одновременно нажмите **A** и **START**. В левом верхнем углу экрана появится число. Нажатием **UP** и **DOWN** отрегулируйте номер уровня, потом выберите себе персонаж и стартуйте.

Дополнительные продолжения.

Чтобы в аркадном режиме получить дополнительные продолжения игры, перейдите к экрану выбора персонажа. Нажмите и удерживайте **DOWN/LEFT**. Персонажи начнут вращаться. Сделав это, нажмите **A** и **C**. Теперь отпустите все кнопки и нажмите **START**. Вы будете иметь 9 продолжений вместо 3.

Бешеные деньги.

Чтобы получить огромные деньги захватите банк – высокое здание. В его сейфе Вы найдете крупную сумму денег. Если теперь выйдете из банка и снова зайдете в него, то сейф снова будет полон. Можете продолжать этот процесс, пока не надоест.

Выбор уровня (другая редакция).

Выберите Arcade mode. На экране выбора игрока нажмите и удерживайте **DOWN/LEFT** на джойстике. Затем нажмите **B** + **START**. Номер уровня можно установить при помощи **LEFT**.

GOLDEN AXE 2

Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **A, B, C, START**. Выберите нужную Вам опцию, на-

жмите и удерживайте **A**, затем нажмите **B** и **C**, выйдите из опции. Удерживайте **A, B, C**, пока не выберите персонаж. Затем нажмите **A + UP, B + C**.

Дополнительные продолжения.

Чтобы в аркадном режиме получить дополнительные продолжения игры, после включения игры нажмите и удерживайте кнопки **A + B + C**. Нажмите **START**, чтобы перейти к экрану "Options". Здесь отпустите кнопку **A** (продолжая удерживать **B** и **C**) и выберите значения вариантов, с которыми Вы хотите играть. Потом выйдите из меню "Options", продолжая удерживать **B** и **C**. Выберите режим 1 или 2 игроков – будете иметь 8 продолжений вместо 3.

Дополнительная магия.

Этим вариантом можно пользоваться только в режиме 1 игрока, используя магическую опцию SPECIAL. Услышав музыку перед первым "боссом" (Большим Красным Минотавром), нажмите и не отпускайте кнопку **C**. Победите этого босса при нажатой **C**, а как только экран почернеет, отпустите **C**. Теперь на специальном этапе вообще не нажимайте кнопок и не проводите никаких приемов. Если Вам это удастся, то когда начнется следующий уровень, Ваш персонаж будет испускать особые чары, а Ваш датчик магических очков поднимется до 255.

Выбор уровня.

Во время перемещения по экрану текстового сообщения нажмите и удерживайте **A + B + C**, затем нажмите **START**. Продолжайте удерживать **A**, затем высветить Options и нажать **B + C**. Удерживая **A**, высветить"Exit" и нажать **B + C** для возврата в главное меню. Продолжая удерживать **A**, наберите число игроков и затем нажмите **B + C**; теперь опять нажмите **B + C** для выбора нормальной игры. Удерживая нажатыми все три кнопки, высветите Вашего персонажа инажмите **UP**, затем **START**. Немедленно отпустите все кнопки и введите число на черном экране. Нажмите любую кнопку для выбора уровня, затем нажмите **START**.

Бесконечная магия.

Дойдите до конца любого уровня. Когда появится босс уровня, нажмите и удерживайте кнопку **A**, чтобы активизировать свою магию. Не отпускайте кнопку. Разберитесь с боссом и, продолжая удерживать кнопку **A**, дождитесь, пока на экране не появятся THIEVES (воры) и не начнут двигаться. Дайте им возможность украсть Вашу магию, не сопротивляясь им и не пытаясь предпринимать против них каких-либо действий. Когда начнете следующий уровень, то Ваш персонаж автоматически сбросит магические заклинания и получит доступ к двум длинным спискам магических возможностей. У Вас теперь есть практически неограниченная магия. Только не перегружайте ею своего героя.

GOLDEN AXE 3

Суперудар.

При игре для двоих человек, подойдите друг к другу так, чтобы Ваши герои поговорили, и нажмите одним героем (любым) на удар. Удар сделают оба персонажа одновременно! Наиболее эффективной является совместная атака Konan'a и пантеры.

Супермагия.

Накопите двумя героями в общей сложности 10 магических пузырьков, затем подойдите друг к другу, поговорите, и нажмите одним из героев на магию. Персонажи сотворят совместное заклинание, от которого любому боссу не поздоровится.

Возможность выбирать уровень.

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, 1 раз **START** и 6 раз **C** (по другой версии **B**). В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GRANADA

Выбор уровня.

На титульном экране нажмите **LEFT, LEFT, LEFT, LEFT**, затем нажмите **Reset**. Когда игра перезагрузится, Танк будет сто-

ять в противоположном направлении. Нажмите **START** и выберите уровень.

Суперпушка.

Скрытый power-up находится на втором уровне. Когда Вы наклоните машину на левое крыло, двигайтесь вниз мимо последней трубы и ждите. Прямо перед Вами появится пиктограмма, которая дает супероружие!

Трик с летающим танком.

Доиграйте до этапа 2, а потом переведите танк через границу ТОЧНО в тот момент, когда истечет время на счетчике. Ваш танк взорвется, а таймер пойдет с начала. Ваш новый танк будет обладать способностью летать и атаковать любого неприятеля. Но продолжаться это будет только до истечения лимита времени.

HEAVY NOVA

Послушать музыку.

На титульном экране нажмите и удерживайте **A + B + C**, затем нажмите **START**.

Посмотреть окончание игры.

На экране конфигурации выберите ранг "Ultimate", "2 RD 5 Boss" для стадии игры, "15" для музыки и "25" для звука. Затем одновременно нажмите и удерживайте **A + B + C**, затем нажмите **START**.

HELLFIRE

99 продолжений и режим игры Мастер.

Чтобы в "Hellfire" получить 99 продолжений, перейдите к экрану опций. Выберите звуковой тест 8. Когда музыка закончится, у Вас автоматически начнется игра на уровне "Yeah, Right", (очень трудном) с 99 продолжениями

Второй способ: перейдите на экран опций, установите трудность на 'Hard', потом сядьте спокойно и ждите. Через некоторое время 'Hard' сменится на "Yea, Right" и игра начнется в режиме для мастеров (Expert mode). У Вас тоже будет 99 продолжений.

Дополнительные кредиты.

Выберите hard. Затем прослушайте любую мелодию в течение 70 секунд. Когда появится надпись "Yea, Right", Вы услышите звук.

HERSOG ZWEI

Пароли к уровням.

Все уровни на A-режиме:

1. **OPGHCACHCMP**	2. **NIHHGFGJELO**
3. **KOGJGBCAGNF**	4. **MAEBEOCAINC**
5. **OMGIGBGOKLC**	6. **OMGBGLHFMLF**
7. **NLGBHJGPOKN**	8. **LHGFHCKKAMI**

Пароли.

5 Wins	**GGGKHAGOKLO**
12 Wins	**BPHOHACAGML**
19 Wins	**NPLOFOCAGKP**
22 Wins	**IMLPFEGEMLC**
25 Wins	**JAJJBPDNCMC**
28 Wins	**LILOPBDPiKJ**
31 Wins	**JLJOMGJAOKL**

Финальный уровень **JLJOIGLAOK**

Концовка для Blue Army **IEJOJEIKNLA**

Для разрушения всех баз типа A: **LHGFHCHKAMI**.

Для разрушения всех баз типа A и B: **LHJKHCHKAMA**.

Для разрушения всех баз типа A, B и C: **LHJKINHKALE**.

Для разрушения всего за исключением баз типа D: **JLJOIGBAOLH**.

HUMANS

Пароли уровней.

#	Пароль	#	Пароль
2	YHQBSBGTSFXY	22	XQHHWPQBJMPC
3	DGTUQBWXBJNC	23	VYNSJGFQJHCB
4	PBGPGHQZMZGT	24	SDMFCJKBCJGZ
5	TMHCPYPCDQHQ	25	TKJXCLWLZTWP
6	DTMFCPWJWFPW	26	CUYXWHYRGDWD
7	KFNMZXDGJKBW	27	WTBSDCBXKTWL
8	XSJKNQLMFHWZ	28	QXJKDYRMLSTC
9	DVDQTNKTMHSF	29	VSPQXYVCLVCB
10	VYJMDMPVXHHD	30	MFKTJGNSXQJM
11	SDKJRGJHDWZQ	31	FHWHHMTCJSPN
12	HCDFWZSNXCPH	32	FTWFSBZLYNXS
13	CBJHXXDMHSVL	33	LWLSTSLVWDRX
14	FPYBCXGPMPMP	34	WXTXBCHBWLDG
15	SRQHNLDRDWPG	35	ZSRGHXCZYFLQ
16	NYZKBLPGZXMF	36	ZGHWLXJSXSZM
17	ZGXMLRRNWHLK	37	RSBMVGVSTSBL
18	RKLLKDZHXNQP	38	CZQNJYZWLWFQ

19	VCRMFKNSRDMF	39	ZFPKPYXJCRGX
20	WDFGNXGRRMPN	40	NSFLKXCBJDWF
21	YXLPSLBXWHBQ	41	HQVQNQVMVGPQ
42	FCTRRYFMZMVK	62	TXYNMBQRSFZW
43	BYNNYHYTGDTC	63	BSHJMJTMFCFS
44	BDMBGXDYLKHG	64	LTIJQVMRYZLM
45	TNLQVNQPJBZQ	65	NCHQVFQXFQZH
46	PZFCTHKXBVXM	66	MFGLYVGRQVZP
47	DFGFGFWRRCXW	67	QTSDFMBYTMJJ
48	VNWLGXTRQNCF	68	CLYBHVQNGBYN
49	ZWNSXGFYNMHS	69	ZWXGZQRGLPPN
50	PDJTKPCTYXDK	70	VWPKNRSXXYTY
51	HHJYFSXNNPFG	71	NCHMNXGHZGLS
52	BPHGLQXJHWJY	72	TWJZBHKTMHCP
53	BWLPKPNGVFQD	73	TQVCXVNFFZZN
54	WHYNDZMTYNQT	74	QLMVQJNJMZLQ
55	QDDGVHPGFWLS	75	VKPKLSLLYTFC
56	NGJFTCRVQXKZ	76	DWJPYHKDGPYT
57	KNCFXXKRMHGV	77	RKLDKFSJBSJZ
58	TSDRLSHXZMVD	78	TYZNGBCBWPJV
59	WZWZWZSHCJMH	79	BCDDSNZQZYPC
60	YNTBXYJYNWLK	80	XPMNWJKFNQZC
61	FQXKPTYLQJZM		

IMMORTAL (THE)

Пароли уровней.

	Вариант 1	*Вариант 2*
2	AA9E510006F70	
3	F47EF21000E10	GE1EC210002E10
4	B5FFF31001EB0	465FA310001FB0
5	B57F943000EB0	D4BFD41000EB0
6	C65FF53010B41	BCFEF51010A41
7	C250F63010AC1	6B10F61010ACL
8	E011F730178C1	E590D710178C1

Непобедимость.

Когда появится название уровня, держите **START**. Затем нажмите и держите **A** когда появляется игра. Затем отпустите **A**.

INSECTOR X

Бесконечные продолжения.

На экране "Game Over" дождитесь сообщения о продолжении игры. Далее нажмите и удерживайте **UP** и **LEFT**, затем нажмите **C**, чтобы добавить одно продолжение. Вы можете добавить себе восемь продолжений, но для этого необходимо повторять этот трик каждый раз после окончания игры.

JUNGLE STRIKE

Пароли уровней.

	Вариант 1	Вариант 2 (игра с 16 жизнями)	Вариант 3
2	R7GK3B9WHZD		RL6Z3B9WHZF
3	9WTNGYBXN6T		9VMGBRV7GF3
4	XTPYW4MGD86	XT6YXL6PF6M	XTMKW4MGBVD
5	VNGBN4MPYRH	VNHYWMGZBC9	VNGBN4MPYRP
6	W6GJB4MPYRH	WSFXW4MPYHJ	W6GTB4MPYRM
7	THZJXL6MHZY	THPD96PGCLN	THCDBTL4SPP
8	7G394GJFDB6	N4SC37S6MWB	7GBVWSHPGFR
9	N4SMYT4S6GC	NZY9SDBR9Y6	N4SMPBVWT4X

Бессмертие.

Когда у Вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** – Вы станете бессмертным (надо очень точно рассчитать нажатие).

Пароль.

Конец игры: **G46HKRWT7SW**

KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST

Огромная армия.

Введите код: **VRP 06 8TQ / FT3 VE M6N / DG1 ZZ 7B1 /MOE 8W CQR / WOA BD EHX / DCE FH Y22 / VW1 JL MF6.**

KING OF THE MONSTERS
KING OF THE MONSTERS 2

Некоторые спецдвижения. (для "KING OF THE MONSTERS")

UP+B или **DOWN+B** финишное движение;
A во время бега;
C сидя на монстре;
A+B спец. прием

KLAX

Более сложная игра.

На экране заставки нажмите **UP, LEFT, A, B, C.**

LANGRISSER (WARSONG)

Выбор уровня.

Начните игру. Нажмите **A**, чтобы уменьшить карту. Переместите курсор в верхний левый угол экрана. Переместите курсор на одну позицию вправо и на одну вниз. Нажмите и удерживайте **B**,

пока не появится номер сценария. Нажмите **UP** или **DOWN**, чтобы выбрать уровень. Вы начнете новый уровень, с командующими, которых имели, когда ввели этот код.

Комплексный трик.

* **Выбор уровня:** Поставьте курсор в квадрат с координатами (2,2), нажмите и удерживайте **C**.

* **Тест музыки:** Поставьте курсор в квадрат с координатами(2,2), нажмите и удерживайте **B**.

LAWNMOVER MAN (THE)

Комплексный трик.

Поставьте игру на паузу (**START**) и затем нажмите **UP, RIGHT, A, B, A, DOWN, LEFT, A, DOWN**. Оставаясь в режиме паузы нажмите следующие кнопки: **B** – пропустить уровень; **C** – секретное меню; **A+B+C** – выбор уровня.

LEMMINGS
LEMMINGS 2

Пароли уровней (Для Lemmings 1).

#	*Taxing*	*Mayhem*	*Present*	*Sunsoft*
1	FZBMD	SQBMD	GHTMD	HLDCW
2	GDHKP	HZJSG	ZXLYG	BVLJY
3	JLBDF	SFBKF	YJDTW	NPDQZ
4	KHHKP	QDJTG	KRLQK	HRMZB
5	BFBGN	VKBCR	XRFMJ	MTFPK
6	HMJCB	KMJMS	DWLPT	GWMYL
7	KTBWQ	VYBYR	CHFKK	SBFFF
8	LQJCB	SXJJT	NZLDP	MLMLH
9	YHBVH	PNBXJ	XVDWV	NBDZW
10	ZLHXS	JMJWF	DZLYG	MPMZB
11	CTBRJ	TRBMD	CLDTW	TFFNB
12	DQHXS	RQJWF	NSLQK	NHMXC
13	VMBTR	RSBLN	BTFMJ	DFFHF
14	BGHPW	GVSVP	HXLPT	XHMRG
15	DNBJM	WLBCR	GJFKK	FYFDG
16	FKHPW	TKSMS	XHLHP	DMMFL
17	JFBJD	GDBCV	XGDBW	VFDVZ
18	KJHLP	VMJJL	DLLDH	PPMBD
19	MQBFF	GSBYJ	CHDXW	BVDGW
20	NMHLP	DRJJL	NDLVK	VWLQX
21	FKBHN	PPBSM	BFFRJ	ZYFFG
22	LRJDB	DRSLP	HJLTT	TBMQH
23	NYBXQ	PDBQN	GTFNK	GWFWJ
24	PVJDB	MCJZP	RMLJP	ZFMDM
25	CNBWH	JSBNF	BJDBW	BWFRB
26	DRHYS	CGJPK	HMLDH	XYLNX
27	BYBSJ	NLBFJ	GXDXW	FQDBX
28	HVHYS	LKJPK	RFLVK	YRLLY
29	YRBVR	LMBDS	FGFRJ	JYFTJ
30	LRHSW	ZNJNT	LKLTT	CBMFL

Коды уровней. (Для Lemmings 2)

	BEACH	*EGYPTIAN*
1		GANPAMAHAEECEBLA GADEBM
2	INBGPLAGAHIFMAGC HBNIHM	EANPPBAHAEECEBLA GADEBM
3	IHBGBLJFAHIFMAGC HBNIHM	EONPPBAHAEECEBLA GADEBM
4	LABGBLJFMOIFMAGC HBNIHM	MGNPPBPJHNECEBLA GADEBM
5	MMBGBLJFMOGJMAGC HBNIHM	JINPPBPJHNPOEBLA GADEBM
6	KEBGBLJFMOGJLFGC HBNIHM	MHNPPBPJHNPOJPLA GADEBM
7	OLBGBLJFMOGJFFLH BNIHM	MINPPBPJHNPOJPNP GADEBM
8	GPBGBLJFMOGJLFFL ONNIHM	IINPPBPJHNPOJPNP PHDEBM
9	KLBGBLJFMOGJLFFL ONBHHM	NONPPBPJHNPOJPNP PHPPBM
10	PABGBLJFMOGJLFFL ONBHJL	HBNPPBPJHNPOJPNP PHPPAA
	CIRCUS	*POLAR*
1	MLJNALIHMEOGLBPI IMEOCL	PBDPGBMAGIDIBOBA IIIEGC
2	BMJNNCIHMEOCLBPI IMEOCL	MFAPLPMAGIDIBOBA IIIEGC
3	EPJNNCGLMEOCLBPI IMEOCL	AHDPLPOPGIDIBOBA IIIEGC
4	BGJNNCGLLGOCLBPI IMEOCL	ACDPLPOPPPAIBOBA IIIEGC
5	FMJNNCGLLGNLLBPI IMEOCL	POAPLPOPPPAAACBA IIIEGC
6	BBJNNCGLLGNLCOPI IMEOCL	HOAPLPOPPPAAACBA IIIEGC
7	MBJNNCGLLGNLCOAH	LHDPLPOPPPAAACAC

IMEOCL IIIEGC
8 EMJNNCGLLGNLCOAH KLEOCL
9 NCJNNCGLLGNLCODH KLNNCL
10 MLJNNCGLLGNLCODH KLNNPC

LHX ATTACK CHOPPER

Пароли уровней.

	Libya	Central Europe	Vietnam
1	**CQAAAFA**	**CSIEIYE**	**CQIEZCG**
2	**CQAAIEA**	**CSIEQ6E**	**CQIEBRE**
3	**CQAAQHA**	**CSIEY4E**	**CQIEJQE**
4	**CQAAAVC**	**CSIEBJC**	**CQIERTE**
5	**CQAAIUC**	**CSIEJIC**	**CSIEZSA**
6	**CQAAQXC**	**CSIERLC**	**CSIEAJG**
7	**CQAAYWC**	**CSIEZKC**	**CSIEIIG**
8	**CQAABFE**	**CSIEBZA**	**CSIEQL6**
9	**CQAAJEE**	**CSIEJYA**	**CSIEYKG**
10	**CQAARDC**	**CSIER6A**	**CSIEAZE**

Бесконечный боезапас в Rainbow Veil.

Для получения бесконечного боезапаса на уровне Rainbow Veil, введите пароль "**CALVARY**".

MEGA TURRICAN

Вернуться на предыдущий уровень.

Поставьте игру на паузу. Нажмите **RIGHT, LEFT, DOWN, RIGHT, A**. Выйдите из режима паузы, и Вы окажитесь на предыдущем уровне.

Бесконечная энергия.

Поставьте игру на паузу и нажмите: **A, A, A, B, B, B, A, A, A, START**.

Переход на следующий уровень.

Начните игру. Нажмите **START**, чтобы остановить игру и затем нажмите последовательно **RIGHT, LEFT, DOWN, RIGHT, DOWN, B**.

Непобедимость.

Перейдите в режим паузы. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A**. Нажмите **START**, чтобы выйти из режима паузы.

METAL MARINES

Пароли к уровням:

2	**HBBT**	9 **PRSC**	15 **YSHM**
3	**PCRC**	10 **PHTN**	16 **CLPD**
4	**NWTN**	11 **TRNS**	17 **LNVV**
5	**LSMD**	12 **RNSN**	18 **JFMR**
6	**CLST**	13 **ZDCP**	19 **JCRY**
7	**JPTR**	14 **FKDV**	20 **KNLB**
8	**NBLR**		

MIDNIGHT RESISTANCE

Продвижение по уровням.

На титульном экране высветите вариант "Start Game", нажмите и удерживайте **C** и нажмите **START**. Теперь в любой момент сделайте паузу и нажмите **A**, чтобы пройти на следующий уровень. Выход с последнего уровня выдаст Вам экран результатов (High Scores).

MIG-29

Возможность выбора любой миссии.

Войдите на экран выбора миссий и введите пароль **WEXBJOISGIITES**.

Пароли к некоторым уровням.

1 **ECFPGTVDFBAJZB** 2 **KHXNWRJAGGGOHH**
3 **3NUMNT1FJGRDOD** 4 **OTUTMCMQDCTVJA**
5 **KRSTOVCOELXQLG**

ONSLAUGHT

Дополнительные территории.

Выйдите на экран "PASSWORD" и введите нули во все позиции. Когда Вы начнете игру, карта будет покрыта территориями, которыми Вы владеете.

PAGEMASTER

Пропуск уровня.

В начале любого уровня нажмите **LEFT, UP, LEFT, UP, Start, B, RIGHT, A**, чтобы перейти на следующий. Чтобы сохранить за собой в этом мире победу, нажмите **A**.

PHANTASY STAR 2
PHANTASY STAR 3

Трики для "PHANTASY STAR 2"

Миротворец.

Во время игры, пока Вы удерживаете кнопку движения в выбранном направлении на D-pad, дважды нажмите **C** и затем кнопку **B**.

Медленное движение.

Поставьте игру на паузу и затем нажмите и удерживайте кнопку **B**. Для супермедлен-

ного движения во время паузы несколько раз нажмите **C**.

PHANTOM 2040

Пароли.

Stage 2

*	*	*	*	D	T
*	*	*	*	B	T
*	*	Y	F	*	*
Y	G	C	T	H	D

Stage 4

*	*	*	D	?	T
B	R	1	9	D	D
*	W	Y	L	7	*
H	T	H	T	M	8

Stage 6

*	*	F	D	?	5
S	9	1	9	J	M
X	1	Y	W	F	*
T	7	J	T	Y	P

PIRATES OF DARK WATER

Пароли уровней.

Уровень "Port of Pandawa" – **IITBDIA**
Уровень "Citadel" – **RITAZIM**
Уровень "Bobo Mountain" – **JESSICA**
Уровень "Janda Town" – **SCOOBYD**
Уровень "Andorus" – **STOYODA**
Уровень "Sunken Bridge" – **ZEROTKS**
Уровень "Maelstorm" – **ALARTUS**
Уровень "Dark Dweller's Lair" – **RADARAL**

Полный меч и пароли уровней.

Bridge to Andorus (полный меч) – **TADSHIM**
Bridge to Maelstrom (полный меч) – **DARRINS**
Maelstrom to Caverns (полный меч) – **MALCOLM**

Начать игру с полным мечом.

Введите пароль **DSILLER**.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Выбор этапа.

На титульном экране нажмите **B, RIGHT, A, DOWN, RIGHT, UP, B, LEFT, A, UP, RIGHT, A, UP** (т.е. **"BRAD RUB LAURA U"**). Над словами "Start", "Info" и "Options" появится меню выбора этапа. Переключите уровень с помощью **UP** или **DOWN** и начинайте игру.

99 дополнительных источников силы оружия.

На титульном экране нажмите **RIGHT, A, DOWN, B, RIGHT, A, B, UP, DOWN**. Другой вариант – **A, B, UP, C, A, C, A**.

Спастись и выйти из гробницы.

На экране заставки на первом контроллере нажмите **B, A, DOWN, C, RIGHT, A, B**. Код поможет в гробнице у стены с рычагами.

Бесконечные продолжения.

На титульном экране нажмите **C, C, C, C, LEFT, A, DOWN, UP, DOWN**.

9 жизней.

На титульном экране нажмите **RIGHT, A, DOWN, B, RIGHT, A, B, UP, DOWN**.

Переход к игре "ABC Simon Game".

На титульном экране нажмите **B, A, DOWN, C, RIGHT, A, B ("BAD CRAB")**.

Прямо к ловушке 2600!.

На титульном экране нажмите **DOWN**, потом **A** 26 раз и снова **DOWN**.

Суперскорость.

На титульном экране нажмите **B, A, RIGHT, C, RIGHT, UP, DOWN**.

POPULOUS

Пароли уровней

Мир 100 **CALEOLD** Мир 200 **EOAMPMET**
Мир 300 **BILQAZOUT** Мир 400 **BADMEILL**
Мир 494 (Финальный) **WEAVUSPERT**

Выбор уровня.

Выберите вариант "New Game" и стартуйте, чтобы перейти к вводу пароля. Но здесь нажмите и удерживайте **B**, переходя с буквы на букву – и появятся числа. Теперь введите число, в пять раз превосходящее номер уровня, на котором Вы хотите играть. Например, введите 150, чтобы сыграть на уровне 30. (Возможно, в некоторых версиях умножать номер уровня на 5 не требуется.)

POPULOUS 2 (WRATH OF THE GODS, или TWO TRIBES)

Пропуск этапа игры.

В режиме паузы нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, UP, DOWN, C, B, A, RIGHT,**

LEFT. Услышав звуковой сигнал, нажмите **B**.

POWERMONGER

Пароль "завоевателя".

Выберите вариант "Restore Conquest" и введите пароль **2MNOA2WSD**. Теперь выберите вариант "Continue Conquest" – и обнаружите, что на карте можно выбрать любую из 195 территорий.

PREDATOR 2

Пароли к уровням.

Уровень 2 - **KILLERS** Уровень 3 - **CAMOUFLAGE** Уровень 4 - **LOS ANGELES** Уровень 5 - **SUBTERROR** Уровень 6 - **TOTAL BODY** Уровень 7 - пароль не выдается.

Вечная энергия.

Введите пароль **KILLZONE**, и Вы получите вечную энергию.

PUNISHER (THE)

Получение дополнительных жизней:

(Осуществляется только при игре Punisher'ом. При игре вдвоем – им же, но жизни прибавляются у обоих.) Начните игру. В левом верхнем углу экрана Вы увидите надпись PUNISHERx2. Это показатель количества жизней (у Вас три жизни, включая нулевую). Этот показатель можно увеличить до PUNISHERx4. Для этого поставьте игру на паузу, затем нажмите одновременно кнопки **UP + A (ТУРБО) + B (ТУРБО) + C (ТУРБО)**. Через некоторое время игра сама сбросится с паузы и у Вас добавится одна жизнь. Повторяйте эту операцию до тех пор, пока на экране не возникнет надпись PUNISHERx4. При отсутствии турбо-кнопок на джойстике, трик выполняется следующим образом: Поставьте игру на паузу, а затем, удерживая кнопку **UP**, очень быстро нажимайте многократно кнопки **A + B + C** (одновременно). Нажатия надо повторять до тех пор, пока игра сама не сбросится с паузы. Эта уловка срабатывает только если Вы находитесь в начале уровня. Исключение составляет лишь последний, шестой уровень, где она срабатывает на протяжении всего этапа и перестает работать только на подходе к боссу игры.

RANGER X (EX-RANZA)

Пропуск уровня.

Во время паузы наберите **UP, DOWN, UP, DOWN, UP, DOWN, C, B, A, RIGHT, LEFT**. Когда музыка заиграет вновь, нажмите **B**.

Замедленные движения.

Наберите тот же самый код, но в конце нажмите **A**.

RED ZONE

Игра на секретных астероидах.

Начните игру, выберите опцию Password на титульном экране и нажмите **Start**. Затем введите следующий пароль: **C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C**. Нажмите **Start**.

Пароль непобедимости.

Введите: **BAABAACBCAA** .

Пароли.

Эти коды позволят Вам пропустить любую не понравившуюся миссию:

1 ACCCBCABBAB 2 ABACBCBCABA
3 ACCCBCABBCA 4 ABACBCBCACC
5 BAAABBBCCBB 6 ABBABCAABCA
7 BAAABBCAAAA 8 ABBABCAACAC

Следующие пароли не только переносят Вас к любой миссии, но и делают Вас бессмертным:

1 BAABAACBCBA 2 ABBBABACBBC
3 BAABAACBCBA 4 ABBBABACBAC
5 BAACAABAACA 6 ABBCAACACCC
7 BAACAABAABA 8 ABBCAACACBC

Вы можете поиграть в скрытую в основной программе игру Asteroids, для этого надо ввести пароль **ABCACACBCAC**.

RINGS OF POWER

Предварительный трик.

Пока приставка "Genesis" выключена, на контроллере 2 нажмите и удерживайте **A, B, C, START**, а ключ направлений установите на **DOWN/RIGHT**; теперь включите аппарат – и увидите другой вступительный сюжет.

ROBOCOP VS TERMINATOR

54 жизни.

Нажмите на первом уровне паузу, и вве-

дите код **C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B**, B. Вы не только получите 54 жизни, но и появитесь в комнате, где будет написан еще один код. Нажав паузу, и введя увиденный код, Вы получите возможность ставить себе любое оружие. Для этого в любой момент игры нажмите одновременно **DOWN + A + B + C**.

Режим "Турбо" и бессмертие.

В режиме паузы введите код **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**. Вы получите режим "Турбо". Снимите игру с паузы и прыгните влево. Перед Вами появятся четыре физиономии, крайне Вами заинтересованные. Пройдите вправо – Вы выйдете из этой комнаты и станете БЕССМЕРТНЫМ.

Как спрыгнуть на площадку ниже?

Войдите в режим паузы и наберите **A, B, C, C, C, B, A**. Выходите из режима паузы и нажмите **DOWN + A + B + C**.

Возможность выбрать вид оружия.

Начните игру. Нажмите "START", чтобы остановить игру. Нажмите **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если Вы все сделали правильно, то услышите звук очереди из автомата. Продолжите игру. Нажмите **DOWN + A + B + C**. В верхней части экрана Вы увидите изображение оружия. Виды вооружения будут меняться пока Вы удерживаете кнопки нажатыми. Отпустить их – значит выбрать оружие.

Суперкод.

Нажмите **PAUSE CBA BBA BBC BBC CBB CBC ACC AAA BBB ACA** – введя этот код, Вы сможете сыграть в полную версию игры, где Вы увидите и услышите такое, чего в обычной в помине не было.

Возможность выйти на "секретный" уровень.

Начните игру. Нажмите START, чтобы остановить игру. Нажмите **C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B**. Если Вы все сделали правильно, то услышите звук взрыва и перейдете на скрытый уровень.

Перейти сразу к главному боссу уровня.

Перейдите в режим паузы. Нажмите **A, B, B, C, C, C, B, A, A, B**. Если трик сработал, Вы услышите звуковой сигнал, похожий на шаги ED-209. Выйдите из режима паузы и нажмите **DOWN, UP**.

ВНИМАНИЕ! Данный трик работает на этапах со второго по девятый.

ROLLING THUNDER

Пароли уровней.

Уровень сложности - Normal

1-**ABJOA** 5-**KIEPZ** 8-**UBEXL**
2-**SUEPP** 6-**FJEOF** 9-**BZILK**
3-**AOPOO** 7-**SAELI** 10-**HJIOU**
4-**KSEPP**

Уровень сложности - Hard

1-**RISKY** 3-**XXPLO**
2-**CKJOX** 4-**OUJOZ**

ROLLING THUNDER 2

Пароли этапов по уровням сложности.

Уровень сложности – EASY.

Уровень 2 A MAGICAL THUNDER	LEARNED THE SECRET
Уровень 3 A NATURAL FIGHTER	CREATED THE GENIUS
Уровень 4 A ROLLING NUCLEUS	SMASHED THE NEURON
Уровень 5 A CURIOS PROGRAM	PUNCHED THE PROGRAM
Уровень 6 A LOGICAL LEOPARD	BLASTED THE SECRET
Уровень 7 A PRIVATE ISOTOPE	DESIRED THE TARGET
Уровень 8 A NATURAL RAINBOW	ELECTED THE FUTURE
Уровень 9 A MAGICAL MACHINE	MUFFLED THE KILLER
Уровень 10A DIGITAL NUCLEUS	PUNCHED THE DEVICE
Уровень 11A PRIVATE THUNDER	CREATED THE POWDER

Уровень сложности HARD

Уровень 1 A ROLLING PROGRAM	SMASHED THE GENIUS
Уровень 2 A CURIOS RAINBOW	LEARNED THE FUTURE
Уровень 3 A MAGICAL ISOTOPE	BLASTED THE DEVICE
Уровень 4 A PRIVATE LEOPARD	PUNCHED THE NEURON
Уровень 5 A SLENDER FIGHTER	ELECTED THE GENIUS
Уровень 6 A DIGITAI RAINBOW	MUFFLED THE SECRET
Уровень 7 A LOGICAL THUNDER	SMASHED

	THE POWDER
Уровень 8 A ROLLING MACHINE	DESIRED
	THE FUTURE
Уровень 9 A SLENDER NUCLEUS	BLASTED
	THE TARGET
Уровень 10 A CURIOS ISOTOPE	CREATED
	THE KILLER
Уровень 11 A NATURAL PROGRAM	DESIRED
	THE POWDER

ROLLING THUNDER 3

Пароли к уровням.

Уровень 2 **AKEOP**
Уровень 3 **KFEOF**
Уровень 4 **FSEOA**
Уровень 5 **KFEPZ**
Уровень 6 **SSELS**
Уровень 7 **FAEOI**
Уровень 8 **HSEPL**
Уровень 9 **HKEPP**
Уровень 10 **HFEPU**

Возможность играть за Ellen.

На заставочном экране выберите опцию "PASSWORD". Введите код "**GREED**". Вернитесь на заставочный экран и начните игру.

SAGAIA

Комплексный трик.

Коды набираются на титульном экране.

Неуязвимость. **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B. A.**

"Free Play" (бесконечное число продолжений). **B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C;**

Выбор игровой зоны. **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C;**

Экран игровых данных. **A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C;**

Более сложный уровень. **C** – 12 раз.

Звуковой тест.

Если Вы, выйдя на конечные результаты игры, введете инициалы "**ZTT**", то перейдете к экрану звукового теста. Чтобы выйти из него, надо нажать "Reset".

SEA QUEST DSV

Коллекция паролей.

Введите приведенные ниже пароли на экране паролей "Password"

Проследить за торпедой **FOLLOW**
Состав оснащения не изменяется **HOLD1NV**
Таймеры выключены **STOPMMTMR**
Обнаружить режимы секретных миссий на экране "Nav Scrn" **SHOWMM**
Транспортные средства в режиме Миссии не повреждаются **SVPRMN**
Враги не стреляют Вас **NOSHOOTN**
Stalkers не появляются **NOSTLKRS**
Только войдите в миссию и уходите – успех гарантирован! **MMSUCCESS**
Столкновения в режиме Миссии выключены **NOMMCOL**
Управляйте вражескими судами! Режим 2-х игроков **CNTRL2FVLL**
Ничто не стреляет в Вас **NOSHPS**
SQ не натыкается на препятствия **NOSQCOL**
SQ получает нулевые повреждения **NOHVRT**
Дополнительные деньги **FVNDS**
Узнать имена программистов **TOMMY**
Погрузиться под воду **WVYSCRN**

(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY

Пароль

На уровне сложности Hard: **MRRYPN.**

Выбор уровня.

Чтобы начать игру на любом уровне, введите пароль **SCBCRS**. Обратите внимание, что Вы не можете закончить игру этим способом, поскольку можете вернуться к экрану "Выбора Уровня", только когда погибнете.

Бонусы уровня 2.

Когда Вы находитесь на мосту, прежде, чем куда-нибудь пойти, отправляйтесь в верхний левый угол и выполните прыжок с ударом ногой. Это действие перенесет Вас под мост – получите возможность размять кулаки и получитенесколько бонусов.

Пароли некоторых уровней.

4	**DCCPMH**	8	**MDRKJP**
12	**STSPPC**	13	**QPMJCV**

SHADOWRUN

Режим всех секретов.

Во время заставки когда замигает надпись "PRESS START", пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: **A, B, B, A, C, A, B**. Начните игру и нажмите **START**. Затем нажмите **A** и Вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME.

Войдя в нее, Вы сможете использовать многие секреты игры.

Комплексный трик.

Войдите в отладочный режим, как это было описано выше. Чтобы выбирать несколько секретных параметров, поступите следующим образом: выберите один, затем сохраните игру и нажмите Reset. Повторно введите секретный код, затем загрузите сохраненную игру, и выберите другую опцию. Повторите эту процедуру столько раз, сколько кодов Вы хотите ввести.

NUYEN	Дает Вашему персонажу 250,000 nuyen
SPELLS	Пользуйтесь всеми доступными заклинаниями.
TEST DECK	Получите самый лучший deck со всеми программами.
PICK SYSTEM	Выбирайте любую систему.
HEAL ALL	Излечивает Ваш персонаж и любого указанного shadowrunner'a.
+10 KARMA	Получить 10 Karma пунктов.
CONTACTS	Получите все доступные контакты
WALK FAST	Дает 10 Karma во время прохождения.

SHINING FORCE

Боевой тест.

Нажмите и удерживайте **UP** и **START** на контроллере 2, потом нажмите Reset. Отпустите кнопки, как только начнет появляться логотип "Sega", потом нажмите и удерживайте кнопки **A** и **C** на контроллере 2. Выберите "Continue" и проскочите до того места, где реплика девочки начинается с "Good Luck." Нажмите и удерживайте **A** на контроллере 1 (продолжая удерживать **A** и **C** на 2). Вы попадете в режим "Battle Test", где можете поучаствовать в любойиз 30 битв, содержащихся в игре.

Тест сообщений.

Вы можете, также, получить доступ в специальный "Message Test", просто нажав и удерживая **B** во время реплики девочки "Good Luck". Здесь Вы сможете прочитать все диалоги из игры.

Назовите своих героев.

Начните новую игру и перейдите к экрану "Name Your Character". Нажмите и удерживайте **START, A, B** и **C** на контроллере 2 и нажмите **START, A** и **C** на контроллере 1; появится еще один персонаж. Теперь Вы можете пройтись по всемперсонажам игры и дать им свои имена.

SHINING FORCE II

Режим конфигурации.

Когда начнет появляться логотип "Sega", быстро нажмите **UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, UP, RIGHT, DOWN, LEFT, UP, B**. Если Вы хотите пользоваться хитростями в игре, которая сохранена в памяти, то выберите вариант "CONT" и выберите себе имя. Когда старая ведьма повторит Ваше имя и скажет: "...yes! I knew it!" ("...да! Я так изнала!"), – нажмите и удерживайте **Start** и нажмите **A, B** или **C**. Если же Вы будете пользоваться хитростями в новой игре, то выберите вариант "START" и введите свое имя. Когда ведьма спросит: "Nice game, huh?" ("Понравилась игра, да?"), – нажмите и удерживайте **Start** и нажмите **A, B** или **C**. Вы получите доступ к новым вариантам конфигурации:

* "Special Turbo": Ответьте "Yes", и Вы ускорите прогон меню и окон-картинок в игре;

* "Control Opponent": Скажите "Yes", и сможете во время сражений управлять своими врагами;

* "Auto Battle": В противоположность варианту "Control Opponent", этот вариант ускоряет и упрощает сражения тем, что во время сражений компьютер берет на себя управление Вашими персонажами;

* "Game Completed": В этом варианте Ваши приключения строятся так, как будто Вы уже один раз выиграли игру.

Заключительное сражение.

После того, как Вы закончите игру, появится синий прямоугольник с надписью "The End" . Оставьте игру в этом состоянии, по крайней мере, на 5 минут. В конечном счете

на экране появится сообщение "and more...?". Нажмите **A, B,** или **C**, и Вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов. Удачи!

Экран установок игры.

Быстро нажмите на контроллере **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, UP, RIGHT, DOWN, LEFT, B.**

SKELETON CREW

Пароли к уровням:

Уровень 2 **BGW4(Y)** Уровень 5 **WGBX**
Уровень 3 **PSKJ(T)** Уровень 6 **RDFK**
Уровень 4 **HDZT**

SONIC THE HEDGEHOG

Выбор стадии.

Когда появится титульный экран, нажмите и удерживайте **A**, потом нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**; Вы услышите звонок. Потом нажмите **Start**. Вы получите возможность стартовать с любого этапа или провести звуковой тест. Если это не сработает, то попробуйте сначала нажать **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**, а потом нажать и удерживать **A** и нажать **Start** (почему-то для одних версий срабатывает первый способ, а для других – второй). Проделав это один раз, Вы потом можете входить в выбор этапа, просто нажимая и удерживая **Start** и **A**.

Контрольный режим.

На титульном экране нажмите **UP, C, DOWN, C, LEFT, C, RIGHT**. Если это не срабатывает, попробуйте так: быстро ударить 4 раза **C** и несколько раз нажать **UP, DOWN, LEFT, RIGHT**, пока не услышите звонок. Вы получите дополнительные возможности в ходе игры: во время паузы нажав **A**, Вы перезапустите игру; нажав **B**, будете играть в замедленном темпе (пока **B** остается нажатой); нажав **C**, будете продвигаться в игре кадр за кадром.

Режим отладки.

Войдите в Контрольный режим, как описано выше. В любой момент после этого (после нажатия **Start**, чтобы начать игру) нажмите и удерживайте **A**. (Нажатие **Start** перед **A** позволяет войти в режим отладки, даже если Вы перед этим задействовали Выбор уровня.) Если, увидев на экране Соника, обнаружите в верхней части экрана ряд десятичных цифр, – значит, Вы вошли в режим. Чтобы начать "отладку", нажмите **B**; тогда Вы сможете выбрать на данном этапе любой персонаж и перенести его на экран. Чтобы выбрать другой персонаж, нажмите **A**, а чтобы перенести его на экран, нажмите **C**. Имейте ввиду, что выбор персонажей в разных Зонах разный. Кроме того, вместо того, чтобы показывать затраченное время, счетчик показывает количество персонажей, находящихся на экране. Работают также обычные функции Контрольного режима. Этот прием работает только для первых промышленных версий.

Как получить все изумруды.

Эта хитрость позволяет Вам стартовать на первом уровне, имея все изумруды, а также множество продолжений. Воспользуйтесь приемом выбора стадии, чтобы попасть в Специальную зону (Special Zone). Получив изумруд и войдя в Первую зону, нажмите **RESET**. Снова с помощью выбора этапа пройдите в Специальную зону; получив следующий изумруд и войдя в Первую зону, снова нажмите **RESET**. Собрав таким образом все изумруды, уже НЕ нажимайте **RESET**, а продолжайте игру на Первом уровне. Вам нужно сохранить собранные изумруды и продолжения.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Выбор уровня.

Войдите в тест звука на экране опций. Затем, используя кнопку **B**, проиграйте следующие мелодии в предлагаемом порядке: **19, 65, 9, 17**. Нажмите **Start** после окончания проигрывания. Когда вновь появится титульный экран, нажмите и удерживайте A и затем нажмите **Start**. Перед Вами должен появиться экран выбора этапа игры (Stage Select screen).

Стать Super Sonic'ом и Super Tails.

Войдите в меню OPTION, затем – в SOUND TEST. Здесь прослушайте мелодии **19, 65, 9, 7**, затем, нажмите и держите **A**. Продолжая ее удерживать, нажмите **Start**. Если Вы сделали все правильно, появится меню выбора уровня. Далее, в меню прослушайте мелодии **4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4** кнопкой **B**. После этого выберите уровень, нажмите и держите кнопку **A**, и начните игру, не отпуская кнопку. После того, как Вы соберете 50 колец – подпрыгните, и Вы – Super Sonic! После чего пользуясь сменой героя (нажмите **A** для выбора героя, нажмите **B** для смены героя и нажмите **C** для установки героя или предмета), установите телевизор, на котором изображены две стрелки в разные стороны, и Тэйлс превратится в Супертэйлс. Вокруг Тэйлс будут вращаться звездочки, и она будет бегать быстрее, чем обычно.

Четыре продолжения.

Во-первых, задействуйте трик выбора уровня. Затем на экране опций проиграйте звукозаписи в таком порядке: **1, 1, 2, 4**. Теперь высветите "Player Select" и нажмите **Start**.

Отладка.

Чтобы войти в режим отладки, на экране выбора уровня проиграйте мелодии: **1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4**. Нажмите **Start**, нажмите и удерживайте **A**. Теперь система управления работает так, как описано в "Сонике 1".

Как собрать все Изумруды Хаоса.

Начните игру обычным образом. Получите один изумруд, перезапустите игру (reset) и начните игру с меню опций. Каждый раз, когда Вы будете начинать с меню опций, Вы сохраните собранные до сих пор изумруды. (Более простой способ см. в описании трика "Super Sonic").

"Супер-Тейлс".

Находясь в режиме отладки (DEBUG), выберите "monitor". Там будет переходный бокс; ударив по нему и будучи "Супер-Соником", Вы теряете всю энергию, но остаетесь желтого цвета. Тейлс (Tails) выглядит точно так же, но обладает непобедимостью (вокруг него вспыхивают маленькие звездочки).

Играть в темноте.

Чтобы играть ночью, введите код Отладки. Затем, удерживая **C**, нажмите **Start**, чтобы начать игру на уровне.

Медленные движения.

Сначала введите код Выбора Уровня. Теперь в любой момент Вы можете войти в режим паузы и, нажав кнопку **A**, перезапустить игру, нажав **B**, получить медленное движение, а нажав **C**, изменить картинку.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Секретный код выбора уровней.

Начните игру "Sonic 3" с начала любого действия в любой зоне. Сразу после появления титра "Sega" (этот момент нужно поймать очень точно) быстро нажмите: **UP, UP, DOWN, DOWN, UP, UP, UP**. Вы услышите особый звонок. На титульном экране выберите вариант Sound Test. Появится особое меню выбора уровня (Level Select).

Как заработать много жизней.

В шестом уровне (водная база) на первом этапе можно получить много жизней. Для этого двигайтесь вперед до сигнальной установки (Вы услышите вой сирены), сделайте разгон (джойстик **DOWN** + кнопка **A, B** или **C**). Отпустите кнопку, но продолжайте держать **DOWN**. Через 20-30 секунд Вам начнут прибавляться жизни.

Новые возможности.

Введя в игре код **UP, UP, DOWN, DOWN, UP, UP, UP, UP** при появлении SONIC'а, Вы сможете строить игру так же, как и во второй части игры, если прослушаете в SOUND TEST'е звуки: **2C, 4C, 5C, 6C**. Наведите курсор на любой уровень и, удерживая **A**, нажмите на **Start**.

Медленные движения.

Сначала введите код Выбора Уровня. Теперь в любой момент Вы можете войти в режим паузы и, нажав кнопку **A**, перезапустить игру, нажав **B**, получить медленное движение, а нажав **C**, изменить картинку.

SONIC & KNUKCLES

Пароли спецуровней с оригинальным Соником.

2	2965 3192 9023	27	3808 8777 1068
3	3610 2354 7327	28	3119 6696 7740
4	2921 0274 3999	29	3936 3845 5228
5	3737 7423 1487	30	3252 5452 2812
6	3053 9029 9071	31	3897 4614 1116
7	3698 8191 7375	32	3208 2533 7788
8	3009 6111 4047	33	2994 5155 4236
9	3482 7286 3167	34	3673 9888 9404
10	2809 6267 2575	35	2944 5155 4236
11	3454 5429 0879	36	3629 6970 4380
12	2765 3348 7551	37	3072 0223 8396
13	3582 0497 5039	38	3762 5728 9452
14	2898 2104 2623	39	3033 0992 4284
15	3543 1266 0927	40	3718 2807 4428
16	2853 9185 7599	41	2817 0087 0076
17	4014 2308 3455	42	3518 2963 2956
18	3319 6540 9215	43	2788 8229 7788
19	3964 5702 7519	44	3474 0044 7932
20	3275 3622 4191	45	2916 3298 1948
21	4092 0771 1679	46	3606 8800 3004
22	3408 2377 9263	47	2877 4066 7836
23	4053 1539 7567	48	3562 5881 7480
24	3363 9459 4239	49	3348 5109 0364
25	3837 0634 3359	50	4028 3236 9596
26	3163 9615 2764	51	3298 8503 4428

Секретные премиальные этапы.

Вставьте любой картридж "Genesis" поверх "Sonic & Knuckles". Если на экране появится надпись "No Way! No Way?", нажмите **A + B + C** – и получите доступ на премиальный уровень – игру со случайно выпускаемыми шарами.

Дополнительные очки.

Когда метка указателя конца уровня опустится вниз, подпрыгните и стукните ее. Результат – 100 пунктов. Повторите это, чтобы получить большее количество пунктов.

Hyper Sonic, Knuckles или Tails

Подсоедините к картриджу Sonic & Knuckles картридж с Sonic 3. Соберите первые семь изумрудов прежде, чем Вы достигнете конца зоны Mushroom Hill. После этого соберите другие семь изумрудов (Супер Изумруды) прежде, чем дойдете до конца зоны Lava Reef. Теперь только соберите 50 колец и дважды подпрыгните.

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Выбор уровня.

Если Вы закончили игру со всеми семью Изумрудами Хаоса, то наградой Вам будет не только слегка измененное окончание, но и опция выбора уровня. Для этого нужно просто по завершению игры вернуться на титульный экран, начать игру как обычно – и Вы увидите экран выбора уровня. Если же Вы хотите пробиться к опции выбора уровня хитростью, то перейдите к экрану с надписью "Press Start" и нажмите следующую последовательность кнопок: **B, A, RIGHT, A, C, UP, DOWN, A** (кстати, сокращенно получается **BARACUDA**). Потом, когда Вы получите выбор между Start, Configuration и т.д., перейдите к Start – и сможете выбрать любой уровень, включая премиальный этап.

Легко полученные Изумруды.

Введите код Выбора уровня дважды. Выберите любую стадию в которой есть Tails или Knuckles. Соберите 50 колец и встретьте Tails или Knuckles. Когда начнется специальный этап игры, нажмите **A + START**, и Вы получите Изумруд.

Перейти на следующий уровень.

Введите код Выбора уровня и затем начните новую игру. Чтобы перейти на следующий уровень, перейдите в режим паузы и нажмите кнопку **A**.

Дополнительные жизни.

Соберите 50 колец, затем войдите в специальную стадию и получите изумруд. Дайте Сонику погибнуть, затем соберите другие 50 колец и повторно войдите в специальную стадию. Передайте Ваши кольца тому персонажу, которого Вы использовали, когда прошли на специальную стадию в первый раз. Вы будете идти по той же самой стадии, где Вы получили изумруд, но если на сей раз Вы ее заканчиваете, получите дополнительную жизнь. Соберите 100 колец, чтобы получить вторую дополнительную жизнь. Умрите и по-

вторите этот цикл.

SONIC SPINBALL

Выбор уровней.

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, DOWN, B, DOWN, C, DOWN, A, B, UP, A, C, UP, B, C, UP**. Если Вы сделали все правильно, Вы услышите звук. Вернитесь к заставке и, удерживая **A**, нажмите **Start** для игры на 2 уровне, удерживая **B**, нажмите **Start** для игры на 3 уровне, удерживая **C**, нажмите **Start** для игры на 4 уровне.

Призовой этап.

Если у Вас есть картридж с Sonic & Knuckles, Вы можете получить доступ на специальный призовой уровень. Чтобы активировать этот трик, вставьте картридж с Sonic Spinball в Sonic & Knuckles, затем включите приставку. Подождите пока загрузится экран с Sonic, Tails, Knuckles и Robotnic и появятся слова "No Way". Теперь нажмите и удерживайте **A + B + C**. Вы готовы к игре.

SPACE HARRIER 2

Выбор опций.

На титульном экране нажать и удерживать кнопку **A**.

Выбор уровня.

Чтобы выбрать любой уровень, при прохождении территории STUNA нажмите **LEFT** или **RIGHT** на ключе направлений. Вам по-прежнему нужно пройти 12 уровней, чтобы закончить игру, однако после 12-го игра будет переходить на первый, потом на второй и т.д.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Пароли к этапам.

4 – Haunted House	**B5E83AJ5.**
5 – The Haunted Cellar	**B5HRWBLG.**
6 – The Pumpkin Castle	**DUPOSX45.**
7 – The Temple	**4LMG8R6N.**
8 – Under The Temple	**G18SQBJ5.**
9 – The Minecart Ride	**LF6DVW76.**
10 – Post Nuclear	**BYN337IN.**
11 – Space Battle	**48FFZW5N.**
12 – The Space Station	**LZEU8QP4.**
13 – Virtual World	**FU6DIJZP.**

(другой вариант)

"Трюм корабля"	**DQMSZGFS**
"Под водой"	**DIPIXFQV**
"Дом с привидениями"	**L6MCYGXZ**
"Подвал Дома с привидениями"	**LZMGYGRW**
"В замке Тыквы"	**34IMICXG**
"Храм"	**4TOSUEDY**
"Под храмом"	**FYXBT6X8**
"Езда на вагонетках"	**AMABPKRA**
"После ядерного удара"	**EMQVP3AC**
"Космическая битва"	**MJXVS6C6**
"Космическая станция"	**CYNQ4HEF**
"Виртуальный мир"	**KZNNYHUS**
"Комплекс"	**GU54PWGI.**

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Пароли на все уровни:

Уровень 2 **NUHNEJ** Уровень 6 **YUGOIS**
Уровень 3 **DUJJON** Уровень 7 **NUHMEY**
Уровень 4 **YUQJOQ** Уровень 8 **DUJQEL**
Уровень 5 **CHIRGH** Уровень 9 **QAWHAQ**

STARFLIGHT

Куча денег и топлива хоть залейся.

Встаньте на стоянку в звездном порту и, приостановив игру, нажмите **A, B, B, A, C, UP, DOWN, C**.

SYNDICATE

Все оружие и миссии.

Войдите в экран ввода пароля и наберите **HACKER 5QVAD**. Нажмите **START** на титульном экране и Вы сможете выбрать любое оружие и любой уровень в игре.

Пароль для 16 агентов в Cryo-Statis и полного вооружения.

Введите пароль:

FCMTZOOOOOO132WVOG

Пароли к некоторым уровням.

1 уровень	**7MMKEYJO4**
2 уровень	**7WWGH22G5D**
3 уровень	**4FD4H78AOMH**
4 уровень	**44NOZHYGOO21K**
5 уровень	**4RB1QPWJOO3OK**
6 уровень	**P4527BWJOO3OK**
7 уровень	**ZE7248XKOO3OV**
8 уровень	**7EZ2GXKOO3OZ**

9 уровень **FBGDWNRKOOGF**
10 уровень **F6Z2KZMVOO38M**
11 уровень **CZ537AMVOO38ME**
12 уровень **CCN40AMVOO38M6**
13 уровень **AT64GTMVOO38M6T**
14 уровень **JPKYLMVOO3Q56T**

TARGET EARTH (ASSAULT SUITS LEYNOSS)

Непобедимость.

Как только начнется игра, нажмите кнопку **START** на джойстике 2 и удерживайте ее, пока не появится экран "Weapons Select".

9 продолжений.

Начните игру и выведите из строя боевой корабль. Пусть Рекс умрет по дороге к "челноку". Выберите режим "Option", смените установку джойстика (pad) с "Cancel" на "Enable". Теперь (все еще находясь в режиме "Option") одновременно нажмите **C** и **START**. На экран выскользнет девушка с девятью продолжениями игры. Выйдите из режима "Option" и сохраните текущие установки.

Премиальное оружие.

Летите к боевому кораблю, не стреляя ни в каких врагов на этапе 1, потом выведите корабль из строя в 52 милях от базы или более. У Вас будет 2800 очков, но призовое оружие появится только на следующем уровне...

TASK FORCE HARRIER EX

Новые возможности.

Перед включением приставки нажмите и удерживайте **A**. Отпустите эту кнопку после появления заглавного экрана. Затем нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, A, B, A, C, B**. После этого войдите в Config, и Вы получите несколько дополнительных возможностей.

Пропустить уровень.

Начав игру, нажмите **START** для остановки игры, а затем нажмите **A** для пропуска уровня.

Медленное движение.

Для медленного движения приостановите игру, затем быстро нажмите **B** .

TECHNOCLASH

Пароли уровней (Вариант 1/ Вариант 2).

2 ZPXOBPAP/ZP8OBFAR 3 EP5OEPEL/FPKRBFA9
4 CZ6UTCAE/DAAW3FAX 5 UPZR45AY/TZSIUFAU
6 6SMWM5CD/6ZSITA6 7 XYRC4YCD/H9M9SFAO

TERMINATOR

Просмотреть стартовое видео без текста.

На титульном экране нажмите **START**. Затем быстро нажмите **UP**.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME

Перемещения по уровням.

Включив игру, дождитесь появления экрана "T2: THE ARCADE GAME". На ключе направлений нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, UP, DOWN, LEFT, RIGHT**. Если вы все сделали правильно, то услышите слово "excellent" ("отлично"). Начните игру, и если хотите перескочить на следующий уровень, то сделайте паузу и нажмите одновременно **B + C (A + B + C)**.

Неограниченная огневая мощь.

Пользуйтесь джойстиком "быстрой стрельбы" – и получите неограниченную огневую мощь, потому что Ваше оружие никогда не "перегреется". Если у Вас нет такого джойстика, то просто нажимайте кнопку побыстрее.

THEME PARK

Куча денег.

Наберите в экране пароля код **8AAA-CAA9999** и Вы получите мощную поддержку в миллион с лишним.

Денежные пароли.

33 миллиона – имя "DST", пароль **5AKC-QSEBDS4**

2 миллиарда – **UAGCNAC981(I)J**

THUNDER FORCE 2

Выбор опций.

На титульном экране нажмите **A + B + C**, потом нажмите **START**. Вы получите возможность выбирать уровень, сложность и другие опции.

THUNDER FORCE 3

Шалость в конце игры.

В последних двух кадрах заключительного сюжета Вы можете сделать так, что пилот корабля и один из персонажей Вам подмигнут: для этого нажмите кнопку **C**.

Полное вооружение.

В любой момент игры можете сделать паузу кнопкой **START** и нажать **UP** на ключе направлений десять раз, потом **B**, **DOWN** дважды и **B**, чтобы заполнился счетчик оружия. Нажмите **A**, чтобы получить "Клешню" (Claw). Теперь выйдите из паузы кнопкой **START** – и можете без проблем выбирать любой вид вооружения. Этот прием можно повторять при необходимости.

Выбор опций.

На титульном экране нажмите **A + B + C**, потом нажмите **START**. Вы перейдете к экрану, на котором можно выбрать скорость корабля, сложность и звуковое сопровождение.

THUNDER FORCE 4 (LIGHTENING FORCE)

99 жизней:

Если в OPTIONS поставить Haro 75% скорости и 0 жизней, то Вы получите 99 жизней.

Экран конфигурации.

Перед началом игры нажмите одновременно **A + START**, чтобы перейти на экран Configuration. На этом экране Вы сможете установить форму управления, число судов, уровень трудности и прослушать звуки.

Полное вооружение.

Сделайте паузу в игре и наберите: **UP, RIGHT, A, DOWN, RIGHT, A, C, LEFT, UP, B**. Теперь нажмите **UP**, чтобы запастись оружием, **RIGHT** – чтобы получить или удалить "клешню". Выбор вида оружия – с помощью **C, DOWN** – отказ от него.

Бесплатные очки.

В начале Этапа 9 (вскоре после первого источника энергии) внизу экрана поползет враг белого цвета. Потом он прыгнет на Вас. Если он захватит корабль, то не убьет Вас; только потянет Вас вниз и подержит немного, а потом уберется, после чего Вы получите около 10.000 очков.

TURRICAN

Секретный экран опций.

Перейдите к экрану опций и переместите указатель вниз к варианту "exit." Нажмите и удерживайте **DOWN**, потом нажмите **A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A**. Появится экран, на котором Вы сможете получить бесконечное число жизней, продолжений, оружие и пр., а также выбрать стартовый уровень.

TWIN COBRA (TIGER HELI)

Мгновенная заправка топливом.

Начните игру, сделайте паузу и нажмите **UP, DOWN, RIGHT, LEFT, A** и **START**.

Выбор этапа.

На титульном экране нажмите **START**, чтобы выйти на зеленый экран "Options". Теперь нажмите **UP, DOWN, RIGHT, LEFT**, потом нажмите **START**. Вы получите возможность выбрать любой из 10 уровней игры.

Мощные выстрелы.

Начните игру, сделайте паузу и нажмите **UP, DOWN, RIGHT, LEFT**, потом нажмите и удерживайте **A** и выйдите из паузы. Мощь Вашего оружия увеличится почти до максимума.

UNIVERSAL SOLDIER

Неуязвимость.

Пароль **PWRZS**

Боссы с POWER-UP.

Пароль **SHBXZ**

Пароли уровней.

Уровень 2 **CHSGM**	Уровень 4 **SGGBY**
Уровень 6 **JDRSD**	Уровень 8 **CWBPN**
Уровень 10 **CMVDG**	Уровень 11 **BYTCM**

URBAN STRIKE

Пароли (с вариантами).

"Baja Oil Rigs"	**CNHLGBR4NBF**
	C9NGW74N37V
"Inside Main Oil Rig"	**ZLGBWD3PFZD**
"Mexico"	**BWDR6MJYNM**
	9GRVKNGB7SN
"San Francisco"	**NDR63P7VZLT**
	NWR37ZHLMTF
"Alcatraz"	**H63PMJT4SYL**
"New York"	**LPMJ7VSXFZR**
	L6TZHD3PFZ7
"Las Vegas"	**GJ7VT4KFKYNM**
	GP4KLD3PFZV

"Casino" **BVT4SXYCZLT**
"Vegas Underground" **WR63PMT4SYL**

Специальные пароли.

Чтобы начать игру с 10 жизнями и все товарищи-пилоты были бы на месте, ведите пароль **YCZ9NHLGBT7**.

Чтобы начать игру в Мехико с 16 жизнями, введите пароль **9G6T9BR6S3V**.

VECTORMAN

Экран новых возможностей

В экране опций нажмите **A, B, B, A, DOWN, A, B, B, A**. Появится новый экран, озаглавленный "Refus Q. Orbot's Private Options Screen". В этом экране Вы можете увеличить здоровье и количество жизней, поднять мощь оружия и выбрать любой уровень. Все коды набираются в режиме паузы.

Вывести свои координаты.

Нажмите **B, A, LEFT, LEFT** – в левой нижней части экрана появятся Ваши координаты.

Замедление игры/превращение в Vector'a.

Введите код **C, A, LEFT, LEFT, A, C, A, B**. Чтобы вернуться в нормальное состояние, введите код еще раз.

Замедление при ударах.

Нажмите **DOWN, RIGHT, A, C, UP, LEFT, A**.

Восстановление здоровья.

Чтобы в любой момент восстановить свой жизнеметр поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, RIGHT, A, C, A, DOWN, A, B, RIGHT, A**.

Тренировочный режим.

На экране логотипа SEGA нажмите любую кнопку. Это позволит попрактиковаться в управлении Vectorman'ом.

Увидеть различные "Векторные Числа".

Нажмите кнопку **B**, кнопку **A, LEFT, LEFT**.

Пять маленьких точек вокруг Vectorman.

Нажмите **A, B, A, C, A, B, B**.

Перескочить на этап 5.

Когда начнете игру и Vectorman будет мотыляться на логотипе Sega, спрыгните с эмблемы и выстрелите в нее 24 раза. Затем подпрыгните и ударьте по лого головой 12 раз. Теперь Вы попадете в призовую игру, где буквы падают сверху. Если Вы захватываете 90 букв, Вы начнете игру на стадии 5.

Призовые пункты.

Если Вы закончите уровень без единого выстрела, можете рассчитывать на огромную премию. Вы можете также получить премию photon, если заканчиваете уровень без того, чтобы использовать photon.

Taxi Mode

Во время игры, в режиме паузы нажмите **C, A, LEFT, LEFT, A, C, A, B (CALL A CAB)**. Вы превратитесь в курсор и можете идти, куда захотите. Вы можете уничтожать врагов, толкая их с курсором, но не можете победить боссов в этом состоянии. Чтобы вернуть себе прежний вид, приостановите игру и введите код снова. Обратите внимание: Если проделать это, когда вы – бомба, то будете невидимы и непобедимы на оставшейся части уровня.

Попасть на уровень 10.

Повторите процедуру перехода на пятый уровень. Если Вы поймаете 110 или более букв, то попадете на уровень 10.

VECTORMAN 2

Приведенные ниже трики выполняются в режиме паузы.

Восстановить энергию. В любой момент игры нажмите **B, A, B, A, LEFT, UP, UP**.

Дополнительная жизнь. Нажмите **RIGHT, UP, B, A, DOWN, UP, B, DOWN, UP, B**.

Восстановить здоровье. Нажмите **B, A, B, A, LEFT, UP**.

Выбор уровня. Во время игры нажмите **UP, RIGHT, A, B, A, DOWN, LEFT, A, DOWN**.

Сменить оружие. Во время игры нажмите **C, A, LEFT, LEFT, DOWN, A, DOWN**.

Увидеть координаты. Нажмите **B, A, LEFT, LEFT B, A, LEFT, D LEFT, UP, A, UP**.

WARLOCK

Пароли уровней

2 SNGDN (SRVDR)	**8 NRVNA**
3 BGSCR (BGSTR)	**9 NLYNG**

4 PLEAP (PLEUP)
5 PGBRL
6 BLDVN
7 DINSJ
10 BCBYS (BTBYS)
11 SPKNS
12 PRDIG
13 SCFSH (SCPSH)

WIZ 'N' LIZ

Новый уровень.

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, Вы хотите сыграть еще на одном – Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **Start** дважды. Если Вы все сделали правильно, то услышите вздох "yeah". Вернитесь на экран опций и выберите новый уровень.

Высвобождение "шарика времени" (time ball).

Чтобы во время игры освободить "шарик времени", нажмите и удерживайте **UP** и нажмите **A.** Это можно делать один раз за этап, а если делать это слишком часто, то с каждым разом находить шарик будет все труднее и труднее.

Пароли хитростей.

Чтобы в игре "Wiz 'n' Liz" сразиться с любым из боссов, заполняющих весь экран, введите пароль **TCDT GBBS**. Среди других интересных паролей – **BBBB BBBB, TTTT TTTT, CBSK LGQD** и **MQHS PKDN**. Пароль **MGTP GLLS** выведет Вас на последний круг заключительного уровня.

ZERO TOLERANCE

Попасть на последний уровень с одним убитым игроком.

Введите пароль **3E8zbiFJbj** (не перепутайте заглавные и строчные буквы) и Вы окажетесь на последнем уровне всего лишь с одним убитым игроком!

Последний уровень.

Пароль в последнюю комнату (оказываетесь рядом с боссом): **WvR*2pOo!**

Пароли уровней.

DOCKING BAY

Уровень 2 **b5o8*/Ln?**
Уровень 3 **DUo8r!KnK**

BRIDGE

Уровень 2 **H5p8v!KnK**

ENGINEERING

1 **fD3duPJuK** 2 **bF8**vPnz**
3 **bH3buvomU** 4 **HF8*uv)my**

GREENHOUSE

Уровень 1 **WPCd/8Lk2**
Уровень 2 **ar6*-*KFE**
Уровень 3 **TLY*uv)qx**

BRIDGE

Уровень 2 **Hn8*-vJqE**

REACTOR

Уровень 1 **OP3d-vOqi**

HIGH-RISE ROOFTOP

Уровень 1 **HUY88vLgy**

HIGH RISE

Floor 164 **JPhUroDmp**
Floor 157 **Krpy/oDF!**
Floor 163 **driU*oDni**
Floor 156 **aFFyCoLij**
Floor 161 **OLFzv3xni**
Floor 155 **ULgysoKij**
Floor 160 **xHD7t9?nQ**
Floor 154 **j8Fy3)Li!**
Floor 159 **KDFyvoKvQ**
Floor 153 **KrJ7CsDp7**
Floor 158 **cLoy/dD!7**
Floor 151 **?LF5-KrQ**

SUB-BASEMENT

Уровень 1 **VPD563LpC**
Уровень 2 **Ybg/k)Lsj**
Уровень 3 **V8A8naK!j**
Уровень 4 **QXLf!CK!M**
Уровень 5 **Kra*4CKvX**
Уровень 6 **aLz*5CKtQ**
Уровень 7 **Grh*VoJsS**
Уровень 8 **GLz*4CKvX**
Уровень 9 **oFqLDCYxi**
Уровень 10 **TDFdEsKij**
Уровень 11 **fzhbQ?Krp**

688 ATTACK SUB

Советы по управлению и игровые экраны.

БЫСТРЫЙ СПОСОБ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО ОТСЕКАМ: Если Вы хотите быстро перейти на другой игровой экран, то нажмите и удерживайте **B**. Используя D-pad, подведите курсор к иконке соответствующего отсека (экрана) и отпустите **B**. В начале игры обязательно зайдите к радистам и ознакомьтесь с приказами вышестоящего начальства. Нажимая **C**, можно пропускать просмотренные приказы. Отсчет игрового времени начинается с момента ознакомления с приказами.

КАЮТА АКУСТИКОВ (SONAR ROOM): Следующее место, которое необходимо посетить, каюта акустиков (пиктограмма с наушниками). Буквы, располагающиеся вдоль верхней части экрана, обозначают цели, которые зафиксированы Вами. Значок "X" на карте указывает на любой объект, располагающийся в этом направлении, но Вы не имеете информации о координатах этого объекта. Переместите курсор, чтобы захватить цель, и нажмите **кнопку A**, затем выберите объект на карте. Наверху экрана в окне идентификации целей Вы будете видеть информацию относительно этого объекта. Помните – на экране отображаются как враги, как и друзья. Переместите Ваш курсор на интересующий объект, чтобы отфильтровать цели, и нажмите **кнопку A**. Далее выберите между BND-идентификацией и Hi-идентификацией. Переключитесь на BND идентификацию, как наиболее часто применяемую. Hi Идентификация используется в критическом местоположении, чтобы обнаружить работу торпедных двигателей. Выбранный Активный Сонар (Гидролокатор) установите в режим сканирования "ping" ("звуколокационный импульс"), который сообщает Вам обо всех объектах, появляющихся перед Вами. Однако учитывайте, что в этом случае враги также будут знать о Вашем присутствии. Установка Tower Array позволит использовать пассивный гидролокатор. Он не столь мощный, как активный, но при его работе никто не сможет Вас услышать. Пока Вы не проведете с помощью сонаров рекогносцировку, не начинайте движение или боевые действия.

УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕНИЕМ: Обязательно посетите торпедный отсек, чтобы ознакомиться с состоянием и уровнем готовности вооружения (пиктограмма ракеты). 688 снабжена 4 основными торпедными аппаратами, 2 ракетными установками и еще 2 установками для выброса "шумовых зонтиков".

Все торпеды и ракеты находятся в транспортном состоянии, поэтому Вам необходимо приказать, чтобы команда привела их в боевую готовность. Это делается следующим образом. Выберите торпедную установку, переместив курсор на нее и нажав **кнопку А**. Снова нажмите **А**, чтобы запустить цикл оснащения (появится пиктограмма типа торпеды). Когда оружие подготовлено, цвет ее изменится с желтого на красный. Проделайте то же самое для "шумовых зонтиков" и ракет. Ракеты используются против целей, находящихся на поверхности океана, и, чтобы запустить их, Вы должны всплыть на перископную глубину. Чтобы открыть огонь по цели, нажмите **кнопку А**, указывая на букву цели на карте. После того, как торпеда выпущена, у Вас появятся координаты ее движения. Изменяя их, корректируйте наведение торпеды. Вы можете воспользоваться командами для управления поведением торпеды. "Search" устанавливает торпеду в режим активного поиска: сканируя окружающее пространство импульсами в звуковом диапазоне, торпеда автоматически наводится на цель. "Direct" – непосредственное целеуказание, которое осуществляете Вы сами, указывая торпеде направление на конкретную цель (**кнопка А**). Чтобы уничтожить торпеду прежде, чем она успешно подорвет дружественный корабль или Вас самих, выберите команду "Detonate".

ПЕРИСКОП: С капитанского мостика, используя перископ, Вы сможете осмотреть поверхность океана и провести визуальную разведку (пиктограмма бинокля). Обязательно следите за показаниями датчика уровня радиооблучения (ESM). Он позволяет видеть насколько сильно облучают Вас поисковые радары врага. Вражеский радар может обнаружить не только Ваш поднятый перископ или антенну, но также и след, который они оставляют. Чем выше уровень облучения, тем быстрее Вы будете обнаружены. Вы можете, также, запустить ракеты, если предварительно подготовили их.

ИНФОРМАЦИЯ О ЦЕЛИ: В верхней части любого экрана игры есть окно идентификации цели. В нем Вы обнаружите следующую информацию:

Цель (Target): Идентификатор цели. Если тип цели не определен, то в этом месте появится надпись "unknown" (неизвестная).

Относительное положение цели (Bearing): указывает, где находится цель по отношению к Вашей подлодке. Прямо по курсу (bow) – 000 градусов, справа по курсу (starboard) – 90 градусов, сзади (stern) – 180 градусов, слева по курсу (port) – 270 градусов.

Дистанция (RANGE): расстояние до цели в морских милях. (Морская миля – 1.15 стандартной мили.)

Скорость (SPEED): ход цели, измеряемый в узлах. Узел – 1,15 стандартной мили в час.

Курс (COURSE): направление движения цели по компасу.

Глубина (DEPTH): глубина цели.

КООРДИНАТЫ И ВРЕМЯ: В нижней части экрана находятся два информационных окна. Верхнее из них предназначено для сообщений от команды лодки. Нижнее – указывает текущие координаты субмарины и, правее от них, выводится время, прошедшее с начала выполнения текущей миссии.

Краткое описание некоторых миссий (только для 688).

Torpex 89: Три эсминца класса Forrest Sherman находятся на северо-западе. Отправляйтесь в тот район и найдите их. Погрузитесь на несколько футов (чтобы уйти с перископной глубины) и быстро переместитесь по направлению к ним. Когда войдете в зону поражения, сбросьте ход и открывайте огонь. Следите, чтобы во время маневра лодка не подвсплыла, так как в этом случае Вас обнаружат вертолеты, которые Вы не сможете атаковать.

SHAKE`EM: Для быстрого выполнения поставленной задачи погрузитесь на 1000 футов и медленно (1/3 мощности) переме-

щайтесь курсом на северо-запад. Следите за рельефом океанского дна. Другой способ обратить на себя внимание: покружите вокруг советских подлодок, периодически останавливаясь вблизи них.

MUMAR CADAVER: Каждый танкер в этой миссии будет перемещаться с сопровождающими его подлодками и кораблями охранения. Самый лучший способ уничтожить танкеры – атака 1 ракетой и 1 торпедой, но будьте предельно внимательны, потому что Вас поджидает много врагов. Другая вещь, о которой не стоит забывать – активное воздушное барражирование многочисленными самолетами сопровождения транспорта. Поэтому если принимаете решение атаковать, то уж наверняка. Танкеры, скорее всего, будут двигаться группами по два корабля. Выходите прямо по их курсу и ждите первую пару. Как только нанесли удар, тут же уносите ноги. Промедление смерти подобно! После атаки и ухода удостоверьтесь, что Вас не засекли. Убедившись, что ситуация стабилизировалась и Вас не заметили, возвращайтесь на караванный путь и ищите следующие танкеры.

ESCAPE: Единственный способ проскочить без потерь это задание – действовать тихо и не торопясь. По существу, Вам предстоит двигаться в морской впадине, медленно скользя вдоль ее дна в западном направлении. Следите за мощностью двигателя (максимально 2/3 основной мощности). Это медленный вариант выполнения миссии. Другой способ позволяет продвигаться быстрее. Для этого в течение очень короткого периода (10-15 секунд) даете полный ход, затем останавливаете двигатели и скользите по инерции. В этой миссии есть только две подлодки, которые надо пройти, но с избытком хватает крупноформатных морских млекопитающих (киты и т.д.), которые будут сбивать Вас с толку.

GOULASH: Когда Вы начинаете это задание, сопровождаемые Вами суда, находятся слева, а нападающие появляются справа и сзади. Как только вражеский эсминец войдет в зону поражения, дайте по нему торпедный залп. Будьте осторожны, так как Вы можете быть атакованы двумя советскими подлодками, сопровождающими эсминец.

ANIMANIACS

Советы.

1. Yakko единственный маньяк, который может двигать ящики, он может также толкать их. Попытайтесь раздвинуть два соседних ящика и заполнить пустоту справа от них.

2. Чтобы пересечь мост, необходимо вскрыть detonator в верхнем левом углу.

3. Поосторожней с прожекторами. Они могут исчезнуть в любой момент, и под Вами окажется сплошная темень!

4. Вам незачем убивать Ralph`a, чтобы двинуться дальше. Дайте ему как следует по башке, используя Yakko`s Paddle Ball, и смело вперед.

5. У Вас проблемы с преодолением препятствий? Воспользуйтесь любимым приемом Dot с игривым названием Kiss (поцелуй), и проблемы, как корова языком слизнет.

BIMINI RUN

**** Советы на уровнях.***

Уровень 1. Преследуя катер с похитителями, не бойтесь долбануть по нему из самого мощного оружия, ведь сестры Ким там нет, а только манекен.

Уровень 2. Похитители, на самом деле, спрятали девочку на одном из островов. Обследуйте их, уничтожайте сторожевые вышки, пока не получите карту и не сможете определить дом, в котором и содержится Ким. Ни в коем случае не атакуйте этот дом, иначе убьете свою сестру.

Уровень 3. В отличие от первого уровня, на яхте, которую Вы преследуете, находится Ким. Будьте осторожны, не потопите ее.

Уровень 4. Хотя дело присходит ночью, Вам удается спасти сестру. Теперь предстоит разобраться с ее похитителем, который, по словам Ким создал ужасную машину.

Уровень 5. Вы оказываетесь в фантастическом мире, где на Вас набрасывается различная нечисть. Поскольку враги теперь "живые", Ваш радар их не обнаруживает, но поможет русалка. Самое главное не убить ее случайно и не испугать, подойдя слишком близко.

Уровень 6. Уничтожьте машину, босса и все, что сможете.

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Нанести поражение последнему мини-боссу.

Чтобы победить мини-босса на последнем уровне, возьмите желтую автоматическую пушку или лазер. Идите в нижний левый угол игрового поля и направьте оружие по диагонали в верхний правый угол. Босс не сможет даже прикоснуться к Вам.

Как обнаружить 1-Ups

Опираясь на это руководство, Вы найдете большинство 1-ups в игре.

2-ой уровень: После крутого ската начните спускаться вниз. Встаньте за треком и Вы получите первый 1-up.

3-ий уровень: После прохождения черного парня в джунглях останьтесь внизу. 1-up появится перед Вами, если просто наклониться.

4-ый уровень: После пугал, смахивающих на губы, остановитесь в верхней части перекрытия. Когда Вы начнете подниматься, окажетесь с противоположной стороны экрана и получите 1up.

5-ый уровень: В той части, где валуны стреляют по Вам, встаньте наверху и 1up появится прямо перед Вами.

6-ой уровень: Когда Вы отстреляетесь на 3-ем этапе уровня, поднимитесь вверх и затем двигайтесь в обратном направлении. Получите 1up.

8-ой уровень: Сразу после малого босса Вы проламываете стенки и отправляетесь вверх и назад. Получите 1up.

Секретный уровень.

В пещерах сразу после парней, похожих на губы, поднимайтесь вверх в левый угол экрана. Вы погибнете и начнете новый уровень на гигантском астероидном поле. Когда Вы пройдете этот уровень, то вернетесь на уровень 4, к пещерам.

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Атака землетрясением.

Если Вы наносите удар по земле Earth Elemental Sword, то вызовете малое землетрясение, уничтожая всех врагов или нанося им существенный вред. Хотя Вы будете терять основную энергию, это движение очень пригодится в чрезвычайных обстоятельствах.

Основной уровень.

Чтобы получить доступ на основной уровень, Вы нуждаетесь в снадобьях для телепортации. Возьмите эти снадобья на небольшом выступе выше воздушного портала. Используйте снадобья здесь же, и Вы телепортируетесь на основной уровень!

CHESS

** Описание игры.*

После того, как Вы поставили картридж на свою приставку, после небольшой заставки начнется демонстрационная партия. Чтобы ее прервать, достаточно просто нажать **START**, после чего Вы попадаете в Главное меню программы. Его основные пункты перечислены ниже, а здесь стоит сделать замечание, что для переключения между вариантами достаточно поставить курсор-строку на интересующий параметр и нажать **A**. Меню выполнено на английском языке, поэтому не лишним будет дать перевод.

1. OPPONENTS (ПРОТИВНИКИ)

1.1 Human – SEGA (Человек – СЕГА)

1.2 SEGA – Human (СЕГА – Человек) При этом доска автоматически переворачивается и белые фигуры (а, соответственно, и право хода) переходит к приставке.

1.3 SEGA – SEGA (СЕГА – СЕГА)

1.4 Human – Human (Человек – Человек)

2. LEVEL (УРОВЕНЬ)

2.1 Реализовано 12 уровней игры от "новичка" до "гроссмейстера".

Уровни игры управляются:

Уровень	Макс. глубина просмотра хода	Количество	За время (мин.)
1	1	60	3
2	1	60	3
3	1	60	3
4	1	60	3
5	2	60	3
6	3	60	10
7	4	60	20
8	5	60	30
9	7	60	45
10	7	60	60
11	7	60	120
12	7	60	240

Уровни 1-3 дополнительно упрощены за счет неоптимальных цен фигур, то есть Ваш электронный оппонент, не раздумывая, меняет ферзя на слона и т.п. В дебюте партии используется библиотека хода фигур – более 10000 дебютов. Для уменьшения объёма кода используется алгоритм оптимизации записей хода фигур. Но, все равно, как видно из таблицы, время, необходимоена обдумывание увеличивается от уровня к уровню, что обусловлено производительностью процессора (все-таки "Sega" это же не "Pentium-4").

3. BOARD DESIGN (ДИЗАЙН ДОСКИ)

3.1 2D При этом выборе доска и фигуры отображаются плоско (двухмерно), но становятся доступными пункты 5 и 6.

3.2 3D При этом выборе доска и фигуры отображаются объемно (трехмерно), но пункты 5 и 6 недоступны.

4. FLIP BOARD (ПОВОРОТ ДОСКИ)

4.1 White down (Белые внизу)

4.2 Black down (Черные внизу) При этом Вы просто перевернете доску и сохраните контроль над фигурами, выбранными согласно пункта 1.

5. CAPTURED PIECES (ВЗЯТЫЕ ФИГУРЫ) (On/Off) Данный пункт включает и выключает дополнительное окно, в котором будут показываться фигуры, взятые соперниками за время партии. Работает только для доски 2D!!!

6. LABEL BOARD (КООРДИНАТЫ НА ДОСКЕ) (On/Off) Данный пункт включает и выключает координаты доски: буквенные по горизонтальной грани и цифровые по вертикальной. Работает только для доски 2D!!!

7. SOUND (ЗВУК)

7.1 Full (Полный) Включает звук при ходе противника и музыкальное сопровождение партии.

7.2 Off (Выключено) Игра без звука

7.3 Partitial (Частичный) Игра только со звуком хода противника, но без музыкального сопровождения.

8. ANIMATION (АНИМАЦИЯ)

8.1 Off (Выключено) Отключает имитацию передвижения при ходе фигуры. Фигура моментально перемещается с исходной позиции на позицию хода.

8.2 Slow (Медленно)

8.3 Medium (Средне)

8.4 Fast (Быстро) Данные пункты регулируют скорость перемещения фигуры по доске при имитации хода фигуры. Ниже в меню расположены 4 кнопки, которые тоже играют важную роль в управлении игрой.

1. NEW (НОВЫЙ) При активации начинается новая партия, вне зависимости от того, вошли ли Вы в меню перед игрой, или во время партии. Будьте осторожны!!!

2. CONTINUE (ПРОДОЛЖЕНИЕ) При активации Вы продолжите текущую партию, если вышли в меню из нее. Кроме того, эта кнопка будет активна и при первом старте меню после установки картриджа при условии установки на плате картриджа элемента питания типа CR-2032 (литиевая "таблетка" 3V). Только, пожалуйста, устанавливайте батарейку правильно: стороной "+" – вверх, иначе велика возможность порчи картриджа.

3. CUSTOM (НАСТРОЙКА ПОЗИЦИИ) При активации Вам предоставляется возможность построить на доске игровую позицию. Это очень удобно для самостоятельного составления шахматных этюдов или для решения уже составленных шахматных задач. На-

значение кнопок в данном режиме будет рассмотрено ниже.

4. ABOUT (О ПРОДУКТЕ)

Теперь – непосредственно о том, что Вас ожидает в процессе игры.

Лучше остановиться на некоторых моментах, которые могут Вам помочь быстрее ориентироваться в игре. Если курсор находится на нижней горизонтали (где в самом начале стоят фигуры, как правило – белые) и Вы нажмете **DOWN**, то окажетесь в дополнительном меню, состоящем из трех кнопок:

1. ((ВОЗВРАТ) – при активации отменяет Ваш последний ход. Если противник после Вашего ошибочного хода успел сделать свой, то он также будет отменен.

2. MENU (МЕНЮ) – при активации включает главное меню.

3. ? (ПОДСКАЗКА) – при активации подсказывает Вам следующий ход. Здесь необходимо учитывать, что уровень подсказки соответствует уровню сложности, так что не думайте, что на первых двух-трех уровнях Вам дадут дельный совет.

Если Вы, находясь на правой вертикали, нажмете **RIGHT**, то попадете в нотацию, где сможете просмотреть все ходу, сделанные Вами и противником. Как Вы уже догадались, посмотрев рисунки, она присутствует только на доске 2D.

Для возвращения обратно на доску из дополнительного меню необходимо нажать **UP**, а для возвращения из нотации **LEFT**.

А как же, собственно, играть?

Очень просто – Вы устанавливаете курсор на интересующую Вас фигуру, нажимаете **A**, фигура при этом слегка приподнимается, и Вы перемещаете ее на любое место, на которое она может попасть после хода по правилам. Если Вы ошибетесь, Вас поправят. Так что, хода против правил сделать не удастся.

Кроме простой игры, хочется немного подробней рассказать о возможностях продукта в области шахматной композиции. Эти возможности реализованы через кнопку CUSTOM главного меню. Нажав ее, Вы попадаете на вроде бы обычную доску, отличительной особенностью которой является измененное дополнительное меню и отсутствие нотации.

Обновленное дополнительное меню состоит из двух кнопок:

1. GO (НАЧАЛО ИГРЫ) – при активации Вы начинаете играть в той позиции, которая в данный момент находится на доске.

2. CLEAR (ОЧИСТИТЬ ДОСКУ) – при активации с доски будут убраны и размещены в таблице фигур все пешки и фигуры. На доске останутся только два короля, убирать которых просто бессмысленно. Самая хорошая тактика в этом режиме: сначала очистить доску, поставить королей в нужные места, а затем, расставлять все необходимые фигуры.

Если Вы решили создать свою композицию, при данном варианте Вам не будет мешать нагромождение фигур, а что касается задач, то основная их масса включает в себя не более 10 фигур с обеих сторон.

COLUMNS
COLUMNS 2 (только для Mega Drive 2)
COLUMNS 3

Дополнительные Волшебные драгоценные камни. (для "Columns")

Есть хитрый прием, позволяющий получить второй волшебный драгоценный камень. Чтобы сделать это, Вы должны выполнить определенные условия. Соберите один ряд нормальных драгоценных камней, размещенных друг над другом почти до верхней части игрового поля. Необходимо иметь пространство по вертикали только для двух из трех драгоценных камней в следующем блоке, появляющемся на экране. Следите за сообщением "Next Block", возникающим на экране. Когда Вы увидите, что следующим должен появиться блок с волшебным драгоценным камнем, приготовитесь быстро перемещать его в верхнюю часть подготовленного ряда. После того, как волшебный драгоценный камень уст-

ранит коснувшиеся его цветные драгоценные камни, все оставшиеся драгоценные камни опустятся, а один волшебный драгоценный камень останется на экране. Этот волшебный камень упадет и устранит другую группу цветных драгоценных камней!

Дополнительные очки. (для "Columns")

Чтобы быстро получить 10,000 премиальных очков, оставьте один вертикальный столбец полностью пустым в нижней части игрового поля. Когда Вы получите блок волшебных драгоценных камней, установите его так, чтобы он заполнил пустой столбец полностью.

CORPORATION (CYBER COP)

** Два совета.*

* Наиболее мощное оружие – это бомба. Но не используйте ее, пока не окажитесь в тюрьме.

* Не покупайте lock-pick (отмычка). Просто найдите ее.

CRUSADER OF CENTY (SOLEIL)

** Полезный совет.*

После того, как Вы победите дракона, возвращайтесь в Soleil и найдите Святой Меч. Затем идите к дому, находящемуся внизу, который Вы покинули в начале игры. В этом доме Вы встретитесь с самозванкой, утверждающей,что она Ваша мать. Она будет просить у Вас денег, не давайте ей их. Вместо этого возвратитесь к Вашей настоящей матери, которая подтвердит, что другая была самозванкой. Теперь возвратитесь с собакой Mac'ом и сравните самозванку со своей матерью. Вы обнаружите, что это на самом деле Raccoon, которого Вы можете взять с собой. Этот персонаж достаточно ценен, потому что он отводит атаки врагов, оставляя Вас невредимым. Теперь идите в небольшой город Айрис, и переговорите с Chai три раза. Затем идите прямо к гигантскому кратеру с цветком, растущим рядом с ним. Переговорите с цветком, затем встаньте на вершине кратера. Вы будете перенесены в прошлое.

DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA)

Полезные игровые советы.

* Если быстро нажать три раза на JUMP – герой сделает высокое обратное сальто (иногда это нужно).

* Вы уже заметили, что цена использования оружия – числа, кратные 5, а сердец 99. Возникает вопрос, что делать с остатком. Нажмите на джойстике одновременно **UP-RIGHT** или **UP-LEFT** и кнопку **X**. (Это работает и в прыжке).

* Если у Вас нет оружия, нажмите на **X** – опустится огненная линия. Использовать это оружие можно лишь однажды.

* В верхнем левом углу экрана находится шкала здоровья героя – прозрачная трубка, наполненная красной жидкостью. Под ней другая, это шкала здоровья боссов уровней (она наполняется синей жидкостью при встрече с ними). Соответственно, количество жидкости уменьшается вместе с потерей здоровья.

* В игре существует несколько видов оружия. То из них, которым Вы обладаете, показывается в оправе наконечника шкалы Вашего здоровья. Это может быть нож, обоюдоострая секира, часы, склянка с кислотой или крест.

* В правом верхнем углу экрана находится индикатор, показывающий количество собранных Вами сердец. Это очень важно, так как использование оружия отбирает некоторое количество сердец: использование ножа или секиры требует 10 сердец, а для часов или склянки с кислотой Вам потребуется потратить 20. В соответствии с "ценой" оружия варьируется его эффективность. Вы можете собрать максимум 99 сердец.

* В постоянном Вашем распоряжении находится цеп, которым Вы можете убивать врагов и сбивать подсвечники, из которых падают призы. Призы могут быть следующими:

* Окорок (куриный) – полное восстановление энергии. В некоторых местах окорочка

спрятаны не в подсвечниках, а в ступенях.

* Кувшин – кратковременная неуязвимость.

* Один из пяти видов оружия.

* Маленькое сердце – добавляет 1 в индикаторе сердец.

* Большое сердце – +5 в индикаторе.

* Кисет с крестом – убивает всех врагов на экране.

* Кошелек с деньгами – добавляет очки. Кошельки бывают разными по содержанию, наибольшая сумма – 1000 очков.

* Враги в игре появляются беспрерывно. Цена за их уничтожение различается в зависимости от количества ударов цепом, необходимых, чтобы отправить их в преисподнюю. Поэтому, если не лень, можно остаться на месте и, убивая зомби и летающие головы, грести деньги. Правда, Вам будут начислять всего по 100 очков за голову каждого.

И об оружии:

* Нож – самое бестолковое оружие в игре. При нажатии на кнопку **X** (активация оружия) ножи выходят узким потоком в ту сторону, в которую направлен герой. А враг зачастую двигается по всему экрану, и поток ножей, идущий на уровне туловища героя, совершенно его не задевает.

* Секира (обоюдоострая) – лучшее оружие в игре. Она стоит десяти сердец, зато во время использования так исполосует экран, что никто не уйдет.

* Крест – также располосует весь экран, зато отнимает он 15 сердец. Его уместно использовать лишь с некоторыми врагами, в том числе и с самим Дракулой.

* Часы – вокруг героя образуется круг из летящих часов, который постепенно увеличивается в размерах. Заем он примет исходный размер и, еще немного повращавшись, исчезнет. Как становится понятно в игре, это не самое эффективное оружие, но на этапах, просто кишащих мелкими тварями, оно сослужит неплохую службу.

* Наконец, склянка с кислотой – вызывает кислотный дождь, от которого "не спрятаться, не скрыться". Всем это оружие прекрасно, если бы не цена в 20 сердец.

EARTHWORM JIM 2

Секретный этап.

Примерно на середине уровня "Level Ate" Вы обнаружите три вилки, расположенные справа от горизонтального кусочка бекона. Используя "Snott Parachute", аккуратно спуститесь между беконом и левой вилкой – попадете насверхсекретный призовой этап под названием "Forked".

Советы.

TANGERINES – в конце уровня запрыгните наверх, у Вас из-под ног вылетит звезда. Вернитесь назад и возьмите 4 пистолета.

THE WILLY PEOPLE – собирайте червячков, в конце уровня будет GAME SHOW, где Вам будут задавать вопросы, и надо выбрать один из трех возможных ответов. Вот возможные вопросы с ответами:

Вопрос	Ответ
CAN JIM TIE HIMSELF INTO A KNOT?	A
WHAT COLOR IS JIM'S RED GUN?	B
WHAT IS PRINCESS WHAT'S-HER-NAM' REAL NAME?	A
CAN JIM SPEAK JAPANESE?	B
IN DOGFIGHT BETWEEN A SPITFIRE AND A HARRIER, WHEH PLANE WOULD WIN?	B
PHASE YOUR RESPONSE IN THE FROM OF A QUESTION?	A
CAN JIM SPEAK SPANISH?	A
WHAT IS DOC DUODENUM'S FAVORITE CHEESE?	A
HOW DOES JIM SPELL HIS FIRST NAME?	B
WHEN IS JIM'S BIRTHDAY?	B
CAN JIM SPEAK GERMAN?	C
WHAT BROADWAY MUSICAL IS BASED ON ANNELIDS?	C
WHAT IS A PARADOX?	C
HOW DO YOU COMPUTE THE AREA OF A CIRCLE?	C
WHO IS THE KING OF THE ANIMALS IN AFRIKA?	C
DOES JIM HAS PIRAHNA IN HIS AQUARIUM?	C
CAN YOU RUB YOUR STOMACH AND PAT YOUR HEAD?	B
HOW MANY LEGS DOES A SHARK HAVE?	A
DOES JIM'S MOTHER APPROVE OF THE GIRLS HE DATES?	A
WHAT IS THE MEANING OF LIFE?	B

THESE WALK DOWN STAIRS ALONE OR IN PAIRS?	A
CAN JIM SPEAK FRENCH?	B
HOW LONG IS PIECE OF STRING?	C
IN WHAT YEAR DID THE BATTLE OF HAMSTING TAKE PLACE?	C
MAY I PLEASE BE EXCUSED TO GO TO THE BATHROOM?	B
WHAT IS THE UNION JACK?	B
COAL US TO WATER AS A LIGHTVULS IS TO:	C
WHAT FOOD IS NOT AVAILABLE ON THE STREETS OF NEW YORK CITY?	B
USE WHAT IN PLACE OF BUTTER WHEN COOKING?	A
SEVEN TIMES SEVEN EQUALS?	C
HOW FAST DOES JIM'S PLASMA GUN FIRE?	A
IF CYGARETS CAUSE CANCER WHAT CAUSED CAPRICORN?	C

После GAME SHOW будет еще одна игра: компьютер будет проигрывать некую мелодию, а Вам надо ее повторить. Если Вы все сделаете правильно, то получите кучу призов.

UDDERLY ABDUCTED. Чтобы открылись ворота, надо отнести туда коров. В начале уровня идите вправо и пройдите через стенку – там будет стоять телепорте. После того, как Вы телепортируетесь, справа будет еще один телепорте. Перепрыгните его, не заходя. Прицепитесь на слизь сверху – Вы получите две карточки паролей и кучу оружия.

ECCO 2: THE TIDES OF TIME

Советы, подсказки.

* Чтобы воспользоваться телепортационными кольцами, необходимо держаться близко к поверхности для точного определения положения колец – выше или ниже поверхности воды.

* В Crystal Springs выломайте три кристалла и объедините их с четвертым, циркулирующим внизу слева.

* Архитектурная фигура на морском дне распадется на 2 части (но на короткое время), так что проскочите между ними побыстрее.

* Оказавшись в будущем, Ecco может летать с помощью других дельфинов. Воспользуйтесь вертикальными водными трубами, чтобы плавать по вертикали (через воздушное пространство).

* Толкните черепаху – она спрячется в панцирь, который можно использовать как щит от бурного течения.

* Иногда, чтобы остаться в живых, полезно превратиться в своего же врага и воспользоваться его возможностями. Ecco превращается в акулу и чайку. Став акулой, Ecco должен непрерывно двигаться в воде (чтобы дышать!), что совсем не нужно дельфину. Если, став чайкой, взлетите слишком высоко в небо, то можете стать легкой добычей крупных птиц.

* На этапе "Crystal Springs" Вы обнаружите 4 Глифа (кристалла). Три Глифа находятся у крайней левой стенки, четвертый – у крайней правой (вблизи поверхности). С помощью сонара и физической силы Экко переместите три Глифа вглубь, чтобы они сошлись в нижнем левом углу уровня: когда Вам это удастся, Глифы сольются. Теперь пусть Экко воспользуется своим сонаром для отыскания оставшегося Глифа. Совмещая Глифы, остерегайтесь акул. Лучше всего бить акул акустическими ударами (используя сонар) до победы, а потом заниматься Глифами.

* Чтобы двигать Глифы, нужно испускать сонаром многократные импульсы. Экко должен оказаться над Глифом, развернуться вниз и дать импульс, чтобы Глиф сдвинулся. Чтобы подтолкнуть Глиф вперед к другому Глифу, находящемуся в нижней левой части уровня, надо заплыть за него и дать импульс. На данном уровне игры запас воздуха у Экко пока что неограничен – воспользуйтесь этим! В конце следующего уровня такого уже не будет.

* Получив от Глифов способность пробивать каменные преграды, двигайтесь вправо; Вы обнаружите камень, закрывающий подводный проход. Разбейте сонаром камень и двигайтесь дальше вправо. Начав уровень "Fault Zone", надо победить крабов, врезавшись в их стаю. Изучив окрестности, Вы обнаружите, что Экко попал в подводную пещеру. Выход из нее – на дне океана, но он забаррикадирован камнями. Чтобы пробиться через баррикаду, отыщите свободный камень, который можно скатить с нее вправо (поль-

зуйтесь носом и сонаром Экко). Теперь ныряйте вправо-вниз. Начинается лавина – остерегайтесь падающих камней. С помощью кнопки **B** Экко может броском вперед разбить камень. По возможности перемещайтесь вправо и вверх. К концу этого уровня способность Экко дышать под водой неограниченное время иссякает. Нужно следить за датчиком воздуха и вовремя всплывать к поверхности.

* Когда Вы выходите на следующие уровни, очередные цели Вашей игры сразу очевидными не становятся – такова особенность игры "Ecco 2"! Чтобы понять, что Вам нужно делать, старайтесь связаться с другими существами, особенно с дельфинами. Иногда для того, чтобы найти путеводную нить, необходимо связаться с множеством дельфинов. Цель игры Экко может быть, также, установлена в результате исследования. Определите, есть ли на данном уровне какие-нибудь выходы и где именно они находятся. Часто большую пользу приносит обнаружение и использование Глифов: Вы получаете необходимые данные, открываете какой-нибудь проход или пополняете энергию, необходимую для дальнейшего путешествия.

* Экко часто использует в качестве инструментов подручные свободные предметы (раковины или камни). В ходе исследований примечайте предметы, которыми можно воспользоваться. Необходимость во многих предметах может возникнуть впоследствии.

* В начале уровня "Two Tides" Вы должны обнаружить множество Глифов, найти в воде некий странный источник энергии, после чего поплыть вниз против сильного течения. Около прохода подождите черепаху, и пусть Экко носом толкнет ее вниз. На уровне "Two Tides" Экко встречает летающих дельфинов из будущего. Сумейте установить контакт с этими фантастическими существами, чтобы летать вместе с ними. Пусть Экко прыгнет по направлению к летающему дельфину, когда понадобится отправиться в полет.

* В начале некоторых последующих уровней Вам нужно будет находить специальные шары. С их помощью Экко может преобразиться. Например, на уровне "Птичья прогулка" (Bird Walk) Экко превращается в чайку. Став чайкой, он должен покинуть воду и остерегаться валунов. А впереди Вас ждет еще множество испытаний, в том числе схватки с Медузой и Гигабоссом.

FAERY TALE ADVENTURE

**** Сохранить ключ.***

Если у Вас мало ключей, а хочется открыть какую-нибудь дверь, то сохраните игру прежде, чем выполнить этот трик. Теперь откройте дверь и восстановите сохраненную игру. Вы сохраните ключ, а дверь останется открытой.

**** Сохранить то, что найдено.***

Чтобы иметь какой-нибудь найденный предмет постоянно, сразу же после его приобретения сохраните и восстановите игру.

**** Найдите четвертую золотую статую.***

Ищите статую в Могиле Хемсата. От входа в могилу, идите направо, следуйте на юг в помещении, и затем задержитесь в левом лабиринте. Внимательно обследуйте место с рядом скрытых дверей, которые выведут Вас к четвертой Золотой Статуи.

FLASHBACK

Получить лучшее оружие, чем у врагов.

Для того, чтобы получить лучшее оружие, на экране паролей наберите код WEAPON. Как проходить сквозь стены. На любом этапе игры подойдите к стене. Отвернитесь от стены, нажмите и удерживайте кнопку **A**, а ключ направлений ориентируйте в сторону от стены. Как только увидите, что Конрад (Conrad) побежал, быстро отпустите кнопку **A** и направьте Конрада обратно к стене. Он сможет пройти насквозь. Но учтите, что с этим фокусом что-то не так: если Вы пройдете сквозь стену, а за ней ничего не окажется, то Вы можете потерять жизнь или нарушить всю игру.

GAUNTLET IV

Рекомендация.

Попав в помещение замка, наполненное

всяческими тварями не тратьте время на их истребление – лучше найдите то место, откуда они появляются (своеобразной формы ящик) и уничтожьте его. Также учтите, что стрелять во все стороны нецелесообразно – при попадании в полезный предмет (жизнь или оружие) он уничтожится.

GENERATIONS LOST

Советы.

* Если Вы целитесь в дерево или склон, а Ваш пистолет дает осечку, прицельтесь в другое место или разыщите Super Erad.

* Треугольные воздушные трапеции помогут Вам пробраться через стадию. Постарайтесь изменить направление во время раскачивания, чтобы попасть на другие уровни.

* Присматривайтесь к проходам в строениях – они часто могут привести к секретным зонам. А один из них может подарить Вам дополнительную жизнь.

* Будьте осторожны на каменных полах, там есть ловушки. Наступите на них, и заостренные камни обрушатся Вам на голову!

* Остерегайтесь непрочных каменных кладок – выстрелите в них и они обрушатся.

* Запомните последовательность открывания дверных замков. Нажмите **A, B** или **C** и кнопки **LEFT** или **RIGHT** на джойстике.

GENGHIS KHAN II

Стратегические советы.

* Всегда отдавайте распоряжения самостоятельно. Ваш советник сосредоточится на военных проблемах только тогда, когда ему это будет позволено. Тогда-то Вы и дадите ему возможность отдавать распоряжения от Вашего лица. Планируйте решения на несколько шагов вперед. Наблюдайте за соседями и внезапными решениями, принимаемыми Вашими людьми. (В результате дворцовых интриг можете лишиться головы!)

* Вступайте в союзы с государствами, не входящими в планы завоеваний. Это защитит от неожиданных нападений, которые могли бы разрушить Ваши стратегические замыслы.

* Стремитесь передвигаться на более благоприятные территории (туда, где больше природных ресурсов, лучше климат т.д.). Чередуйте военные действия и управление экономикой. Не жалейте на последнее времени и сил. Правильное управление трудовыми ресурсами поможет поднять экономику, укрепить государственность и обороноспособность (следите, чтобы Ваши резервы продовольствия не падали ниже значения 800). Кроме того, правильное управление трудовыми ресурсами позволит получить большее количество золота, которое можно потратить на организацию новых отрядов и покупку оружия.

* Приобретайте для военных действий отряды Mongol или Samurai. Хотя катапульты, боевые слоны и пушки прекрасно смотрятся в действии, на самом деле они не так эффективны.

* Не забывайте уделять часть времени своей семье. Вам нужны наследники и продолжатели дела.

* Единственные генералы и государственные деятели которым Вы можете полностью доверять – это ваши сыновья и зятья. Генералы с высоким показателем способности к руководству и не имеющие отношения к Вашему клану, наиболее вероятные мятежники. Старайтесь приобретать, когда показатель RATE минимален и избавляйтесь от вещей, когда он достигает своего максимума. Обучайте свою армию.

* Используйте легионы вассалов, чтобы отвлекать часть сил противника. Ваша гвардия должна нападать на гвардию врага, поскольку разгром вражеской гвардии гарантия победы в сражении.

* Старайтесь поддерживать агрессивные военные режимы на границах своих потенциальных противников. На своих же территориях, которые в силу их географического положения защищены от вражеских набегов, старайтесь заниматься мирным производством. Это позволит Вам получать достаточное количество денег и продовольствия для армии. Вы должны копить золото для будущих заво-

еваний и делать запасы продовольствия для своих людей.

Пример стратегии поведения.

Начинаете со сценария 1, как Темуджин – правитель одного государства. Перераспределите работников так, чтобы их хватило, по крайней мере, на три периода. Сначала поместите Вашу рабочую силу (все 100%) в производство. Следите за обеспеченностью продовольствием (не допускайте падения этого показателя ниже 800!).

Во второй период перераспределите трудовые ресурсы так, чтобы пятьдесят процентов направить в сельское хозяйство и пятьдесят процентов в воспроизводство поголовья лошадей. Как только показатель обеспеченности продовольствием восстановится, отправьте работников обратно в производство. Повторите этот цикл несколько раз, пока не достигните достаточного уровня экономического развития и обороноспособности. (Об этом Вам скажут советники.) Используйте накопленное золото, чтобы приобрести дополнительные отряды монголов и оружия. Обучите Ваших монголов. Уровень вооружения и подготовленности войск должен быть поднят до ста единиц. Начните свои завоевания с захвата пяти территорий.

В период Вашего отсутствия назначьте управлять страной своего сына, дав ему в помощь способного советника. Установите милитаристскую политику в отношении пяти соседних территорий и выберите тип своих отрядов "QUALITY". Противопоставьте угрозам других территорий свои угрозы. Это удержит их на какое-то время от нападения на Вас. Устанавливайте стратегические союзы с соседними территориями только в том случае, если они могут обеспечить Вам защиту на время формирования стратегии и, если они не включены в планы Ваших завоеваний. Завоюйте восемь территорий, если только у Вас достаточно на это сил. Назначьте сына управлять этими территориями. Назначьте способного советника ему в помощь; установите декретом милитаристскую стратегию. Продолжите завоевания и захватите всю восточную Монголию. Вы должны быть способны завоевать остальную часть Монголии после того, как объедините девять территорий. Вы должны победить в Монголии к 1214 году, чтобы перейти к Сценарию 4 !

IMMORTAL (THE)

**** Победа в заключительной битве.***

Эта последовательность действий позволит Вам успешно закончить финальную битву. Возьмите все предметы из сундука. Спуститесь вниз по лестнице и провалитесь в яму-ловушку. Находясь в пещере, используйте Амулет, но не читайте заклинание. Используйте Blink Scroll, чтобы избежать сжигания. Дракон будет палить Вас огненным дыханием 6 раз. На седьмой раз дождитесь пока дракон дважды вдохнет и прямо перед очередной огненной атакой примените заклинание Fire Protection. Когда это закончится, используйте Statue заклинание, а когда молния превратится в руки Мордимера, воспользуйтесь этим же заклинанием. Это будет повторяться три раза. Затем немедленно используйте Sonic Protection.. Приготовьтесь к еще двум ударам молнии и используйте заклинание Statue, чтобы избежать втречи со скелетом; затем немедленно используйте заклинание Magnetic Hands, чтобы выиграть игру.

**** Сократить путь.***

Имеется короткий путь с уровня 3 на уровень 4. Найдите красный драгоценный камень и примените его в комнате Выброса (Spike Room). Когда пламя в круге окрасится в фиолетовый цвет, обойдите его и используйте Драгоценный камень. Вы телепортируетесь оттуда. Когда Вы совершите мягкую посадку, отправляйтесь по лестнице. Выход с уровня внизу.

LANDSTALKER

Несколько интересных подсказок по уровням.

Святыня Воды

В: На пути к Святыне Воды есть пещера с

веревкой. Как я могу забрать ее?

О: Вы не можете этого сделать, по крайней мере, не в этой точке игры. Сначала Вы должны победить Greenmaze, а уж затем добраться до веревки с верхнего уровня. Теперь это позволено, поскольку у Вас есть двусторонний проход (Massan – Greenmaze).

Святыня Болота

В: Как войти в Святыню Болота?

О: Вы должны возвратиться к Gumi. На одном из уступов в городе есть Камень Идола. Он необходим, чтобы открыть каменную дверь.

Ryuma

В: Где я найду Меч Пламени? Кто-то говорил, что он находится вне Mercator.

О: На пути от Gumi до Ryuma (прежде, чем достигнете перекрестка Ryuma-Mercator) есть маленькая боковая дорога, которая пролегает на север. Если Вы дойдете по ней до конца, то натолкнетесь на дом. Войдите в этот дом (Дом Като), и рыцарь подарит Вам Волшебный Меч.

Укрытие Воров.

В: Я увяз в двух комнатах в пещере пирата (Укрытие Воров). В комнате есть переключатель, который открывает дверь и опускает скат. Однако, пока Вы поднимаетесь на лестницу, дверь закрывается, и шахтовый скат возвращается на место. Нужно ли делать что-то еще или просто мне не хватает скорости, чтобы попасть туда?

О: К сожалению, единственный способ попасть туда – это делать все ОЧЕНЬ быстро. Вам потребуется некоторое время, чтобы потренироваться. Постарайтесь максимально сократить расстояния, которые необходимо преодолеть.

В: Комната, в которой есть крутящийся шарик и 3 переключателя, к которым как только шагнешь, тут же поднимается блок. В комнате имеется также многозвенная лестница. Что здесь можно сделать?

О: Вы должны проехать на шаре над ямой-ловушкой, затем подпрыгнуть в камеру выше ямы, где найдете Восстановитель Жизни (Life Stock). Скорее всего, многозвенная лестница Вам не понадобится.

LANGRISSER (WARSONG)

** Серетные персонажи.*

Все женские персонажи могут стать Rangers, после того как доберутся до Magic Knight на уровне 10. Это – очень сильный класс персонажей с высокой подвижностью, есть только один недостаток – они не могут использоваться в отрядах. Однако, Вы на самом деле не нуждаетесь в отрядах в оригинальной версии Warsong, если только Ваши командующие захватили достаточно уровней.

LAWNMOVER MAN (THE)

Советы.

* Ваш первый портал на крыше двухэтажного дома. Стреляйте в него, пока он не позеленеет! Вот тогда смело можете заходить.

* Компьютерный терминал спрятан слева от Del в Suburbia – он приготовил для Вас блиц-головоломки. Ответ на головоломку с квадратами: "второй квадрат справа в нижнем ряду".

* Когда летите через Cyber Run, не дотрагивайтесь до стен и не "влетите" в турбокольца (turbo rings).

LIBERTY OR DEATH

Советы

* Успех битвы зависит от некоторых ключевых факторов – таких, как Body Strenght командира, его тактических способностей, преданности и лояльности населения.

* 250 Рейнджеров могут разделаться с 1000 Британских солдат.

* Постройте свой флот. Корабли с моря будут обстреливать вражеские войска и укрепления.

Основы игровой стратегии.

1. Сила Ваших войск складывается из трех основных элементов: солдаты, продовольствие и порох. При сравнении своих сил и сил противника удостоверьтесь, что Вы опережаете его в этих показателях. Если же преимущества нет, то во время сражения Ва-

ши потери будут больше.

2. Поддержание баланса между Солдатами, Продовольствием и Порохом:

* Сократите показатель "Максимально возможное количество отрядов" до разумных значений.

* Приобретите достаточное количество продовольствия, чтобы сбалансировать его с количеством людей в отрядах.

* Приобретите достаточное количество пороха, чтобы его запасы были в два раза больше, чем количество людей в отрядах.

3. Если Вы не имеете фондов, чтобы набрать большее количество людей, используйте команду Reform, чтобы перераспределить людей между отрядами.

4. Если Вы не имеете очевидного преимущества над врагом, то никогда не начинайте боевых действий с меньшим количеством продовольствия, чем людей.

5. Приобретайте такое количество оружия, чтобы дать каждой дивизии максимально возможное количество вооружения.

6. Всегда принимайте к себе генералов-союзников. 50 золотых обычная плата за получения нового союзника. Если генерал имеет низкую лояльность, и попытка принять его в союзники принесла неудачу, пошлите в союзнический район, где действует этот генерал, старшего по званию или более лояльного генерала и перехватите управление войсками.

7. Когда начинаете сражение, вводите в бой все дивизии, какие сможете. Потери будут меньше, если Вы введете в бой дивизию из 500 человек, чем если в бой вступит дивизия с 400 солдатами.

Тактика ведения боевых действий.

1. Атаки флота.

A. Если Вы имеете флот, старайтесь нападать на вражеские территории со стороны моря.

B. Как только Ваш флот прибывает на вражескую территорию, займите оборону пехотными дивизиями, используя команду "Entrench".

C. Используйте флот, чтобы нападать на вражеские отряды и уменьшать их число.

D. Закончите операции по обескровливанию вражеских отрядов за пятнадцать дней до основного сражения.

2. Оборона дивизий.

A. Эффективно используя команду Entrench, Вы можете максимизировать вражеские потери и минимизировать Ваши собственные.

B. Чтобы обороняться, дивизии должны располагаться на холмах или на равнине, но с хорошим обзором.

C. Попытайтесь предвидеть вражескую тактику и расположите свои отряды на направлениях предполагаемых ударов вражеских подразделений. Когда атакуется укрепленное подразделение, то потери не будут столь уж большими, как у атакующего подразделения. Сократите количество вражеских отрядов, позволяя им напасть на Ваши укрепленные подразделения. Эта тактика весьма полезна, когда Вы имеете меньшее количество отрядов, чем враг. Нападайте на вражеские подразделения из укрепленной позиции только тогда, когда Вы имеете преимущество в живой силе или если у Вас заканчивается время, отведенное на сражение.

3. Отступление.

Не бойтесь отступить, чтобы сохранить жизни бойцов для будущих сражений. Когда численность отряда опускается ниже значения 50, ослабленные дивизии должны быть выведены из сражения. Для этого используйте команду Retreat.

Исключительная ситуация.

Если на поле боя остаются только два отряда, и Ваша дивизия превосходит численностью врага, то Вы, вероятно, выиграли. Сражение закончено.

4. Партизанские действия.

Партизанские отряды наиболее эффективно нападают ночью. Когда враг находится на равнине, наибольший урон партизаны нанесут при нападении из лесов, с гор или холмов.

Общие замечания и особенности стратегии.

Самая лучшая стратегия может быть выражена словами "Накопи сил и Победи". В начале игры Вы способны победить врага, захватить территории, благодаря использованию стратегии и тактики боевых действий, приведенных выше. Однако, ближе к концу игры, Вы можете обратить внимание на то, что некоторые вражеские генералы приобрели большой опыт по части отступления и выхода из-под Ваших ударов. Например, когда Вы нападаете, генерал противника может уходить на смежную союзническую для него или незанятую территорию. Такой генерал получает кличку "Скользкий Генерал". "Скользкий генерал" будет продолжать уходить на смежные пустые или союзнические для него территории, пока Вы их все не захватите или не прижмете его к морю. Если только Вы встретились со "скользким генералом", то постарайтесь захватить территорию и заманить на нее этого генерала, как в ловушку.

LIGHT CRUSADER

Советы.

* Чтобы уничтожить последнего босса, атакуйте четыре сферы.

* Снаружи той двери, где Ваш персонаж бомбардируют огнем, используйте странное снадобье (ODD POTION).

* Когда Вы ищите колдунов (WIZARD), атакуйте танк, пикируя на корпус и стреляя в башню. Вам понадобится много красных снадобий (RED POTION) и ожерелий (NECKLACE), чтобы выжить.

P.T.O. — PACIFIC THEATER OF OPERATIONS (TORA! TORA!)

Полезные игровые приемы.

Имеются несколько приемов, которые могут использоваться при игре в P.T.O., и которые упростят ее для начинающих игроков.

Отображение противника на карте.

Когда Вы находитесь на основном командном экране, то противник должен отображаться на общей Тихоокеанской карте при выборе меню OPTIONS.

Выберите опцию Participation, затем перейдите на сторону противника, чтобы сделать за него некоторые установки.

Выберите INFO в меню Main Command, затем выберите команду SHOW FLEET из подменю. Будет выведен список всех вражеских флотов. Выбирайте по очереди каждый из флотов и меняйте их состояние отображения (они должны все быть красными).

Вернитесь назад в меню Main Command.

Выберите меню OPTIONS еще раз. Выберите PARTICIPATION, чтобы перейти к установкам для СВОИХ флотов. Соединения противника будут теперь отображаться на общей Тихоокеанской карте в течение всей игры. Новые флоты, созданные вашим противником после выполнения вышеупомянутых действий, не будут автоматически отображаться на Тихоокеанской карте. Вы должны повторить перечисленные действия, чтобы показать новые вражеские соединения.

Возврат выведенных из строя судов для ремонта.

Нет честного способа в режиме нормальной игры отбуксировать суда, выведенные из строя в сражении, обратно в порт, но имеется способ возвратить их хитростью.

Выберите подменю OPTIONS в меню Main Command.

Выберите PARTICIPATION, чтобы сделать установки за противника.

Поиграйте за противника, затем снова перейдите "к своим", опять выберите меню OPTION и еще раз выберите Participation, чтобы перейти на сторону соперников. Флот с поврежденным судном или судами будет возвращен в порт приписки, и Вы будете способны разгрузить их для общего ремонта.

PHANTASY STAR 2
PHANTASY STAR 3

Возродите Nei.

Хотя Nei и будет уничтожена в битве с Neifirst, все-таки возможно вернуть ее об-

ратно к жизни в тот момент, когда три других персонажа продолжают дальнейшую борьбу. Перед продвижением на Climatrol дайте Shir украсть некоторое количество Лунной Росы. Дайте ее одному из персонажей, только не Nei. После гибели Nei в поединке с Neifirst, используйте Лунную Росу, чтобы вернуть ее обратно к жизни.

PHANTASY STAR IV: END OF THE MILLENNIUM

В игре 4 главных персонажа и они играют очень важную роль. Присмотритесь к ним!

**** Chas***

Главный персонаж в игре. В начале он просто неоперившийся юнец, но очень скоро становится подлинным лидером.

**** Rika***

Он(а), как бы это сказать – искусственно созданная форма жизни, которая активно помогает Вам по ходу игры.

**** Rune***

Вы встретите этого друга уже в самом начале приключений. Ну очень могучий колдун!

**** Wren***

Старый (уже 988 лет!), но очень мощный андроид. Присоединится к Вам в процессе игры, где-то в ее середине.

****Комбинации из заклинаний.***

Одна из специфических особенностей Phantasy Star – возможность объединения заклинаний в комбинации. Ниже мы приводим список всех известных комбинаций. Если специально не указано, то Вы можете использовать более сильную или более слабую версию заклинания-комбинации (например, Foi вместо Nafoi).

Fire Storm: Zan + Foi, Foi + Hewn, Flaeli + Zan, Flaeli + Hewn

Blizzard: Wat + Zan, Wat + Hewn Silent Wave: Phonon + Airslash

Triblaster: Wat + Foi + Tsu

Нельзя использовать более мощные версии из этих заклинаний для данных комбинаций.

Grand Cross: Crosscut + Efess

Shooting Star: Burstroc + Nafoi

Paradin Blow: Rayblade + Astral

Lethal Image: Death + Illusion

Black Hole: Negatis + Nagra

Circuit Breaker: Hijammer + Tandle Влияет только на механические создания.

Holocaust: Savol + Diem Влияет только на биологические создания. VOL не может быть использован для этих комбинаций.

Destruction: Deban + Megid + Legeon + Posibolt Эта комбинация должна быть выполнена строго в установленном порядке.

Purify Light: Holyword + Efess Conduct Thunder: Nawat + Tandle

PIRATES OF DARK WATER

**** Предметы-призы:***

W – STONE ELIXIR – замораживает противников.

Ф – GRAVITY POTION – дальность прыжка увеличивается в несколько раз.

D – SHIELD MAGIC – защитная магия: вокруг появляется огненный круг, который защищает от потерь жизни. Круги бывают разного цвета.

R – SOME FOOD – еда – добавляет энергию.

Q – VITALITY ENHANCER – добавляется энергия.

J – SELECT AN ITEM – ключ.

1 UP – жизнь.

Полезные советы.

* В последнем этапе бесполезно нападать на колдунью. Чтобы убить ее, вставьте шесть камней в предназначенные для них ниши.

* На шестом уровне есть тайный проход, где можно найти обломок меча, – нужно нажать кнопку и вернуться назад.

RAMPART

**** Рекомендация.***

Ставьте пушки у тех стен замка, за которыми больше свободного пространства – это облегчит ремонт разрушенных стен, так как даст больше места для манипулирования фрагментами стен. Маленькая хитрость. Если Вы проиграли при игре вдвоем, нажмите **A** или **B** на экране с гильотиной.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS III, DRAGON OF DESTINY

** Несколько напутствий в начале пути.*

Выберите сценарий 1: сильный правитель типа Cao Cao или Liu Bei, уровень "Новичок", исторический режим. Такая комбинация позволит Вам освоиться в игре. Не занимайтесь созданием правителя или генералов, пока Вы не ознакомились с общей стратегией этой игры.

Планируйте стратегию своего поведения на несколько шагов вперед. Некоторые из Ваших планов не будут выполняться в течение ряда лет.

Вложите деньги в земледелие и ваши города станут расти и развиваться. Назначьте чиновников для работы в режиме по 6 месяцев в течение года для решения этих задач. Ваши продовольственные запасы возрастут, количество золота увеличится. Обучите Ваши отряды, соединения, армии, наемников или новобранцев, чтобы иметь четкую структуру вооруженных сил.

Используйте команду PLOT RVL (конкурент), чтобы организовать разногласия между другими военными лордами. Это действие сократит их силы и даст время на укрепление Вашего государства.

Остерегайтесь вступать в долгосрочные и обременительные союзы, но не отказывайтесь от стратегических союзов, когда необходимо защитить свою молодую империю.

Используйте команды INFO и SPY, чтобы получить информацию относительно городов и правителей приграничных с Вами государств. Установите своему шпиону срок минимум в 3 месяца, для сбора необходимой информации. Также Вы можете подкупить генералитет конкурентов и получать достаточную информацию, чтобы планировать аннексию их городов.

Воюйте с другими правителями, только если Вы укрепили армию и добились роста новых городов в Вашей империи. Когда Вы захватываете или строите новый город, немедленно начните создавать в нем продовольственные запасы.

Старайтесь использовать команду RVL, чтобы организовать беспорядки и отвлечь силы во вражеских городах на их подавление. Особенно, если какой-то город включен в план Ваших текущих завоеваний.

Обратите особое внимание! Назначайте управляющими в городах-вассалах людей с достаточным уровнем способностей (например, офицер уровня Советника). Иначе города-вассалы будут Вами потеряны. Особенно, если правитель какой-нибудь приграничной территории войдет в Ваш город-вассал, управляемый туповатым городским головой.

(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY

Бонусы уровня 2.

Когда Вы находитесь на мосту, прежде, чем куда-нибудь пойти, отправляйтесь в верхний левый угол и выполните прыжок с ударом ногой. Это действие перенесет Вас под мост – получите возможность размять кулаки и получитенесколько бонусов.

SHADOWRUN

Легкие деньги.

Установите контакты с мафией, затем проведите переговоры и укрепите свою репутацию, затем идите в место для гуляния и купите световую броню. Вы можете продать ее дороже, чем купили. Прибыльность этого мероприятия полностью зависит от Вашей ловкости.

SHINING FORCE

Тест сообщений.

Вы можете, также, получить доступ в специальный "Message Test", просто нажав и удерживая B во время реплики девочки "Good Luck". Здесь Вы сможете прочитать все диалоги из игры.

Полезные стратегические советы.

1. Концентрируйте Ваши силы одновременно на нескольких врагах, чтобы уничто-

жить их как можно быстрее.

2. Объединяйте возможности атакующих, чтобы суммировать их разрушительные силы и скорее уничтожить их врагов.

3. Не спешите нападать на врага, который только что напал на Вас. Оцените обстановку. Другие враги могут быть более опасными и их необходимо уничтожить в первую очередь.

4. Обеспечьте Ваших магов-целителей лечебными травами и заживляющими настойками, так как они могут пригодиться, когда их магический потенциал будет исчерпан.

5. Когда Вам приходится сражаться в закрытом помещении, сначала осмотритесь вокруг, чтобы правильно определить направление первого удара (на развороты и отход может не хватить времени и места).

6. Вряд ли стоит влезать в драку для получения большего боевого опыта. Гораздо полезнее делать это, чтобы получить от побежденного врага побольше денег и оружия.

7. Член Вашей команды с Кольцом Подвижности (Modility Ring) и Кольцом Силы (Power Ring) может использовать Кольцо Подвижности, чтобы продвинуться максимально далеко, затем использовать Кольцо Силы во время этого перемещения, чтобы увеличить мощь атаки.

8. Если Вы имели Jogurt Кольцо, установите Jogurt, чтобы противодействовать артиллерии врага в Прерии Рао и вне крепости Бальбазака.

SHINING IN THE DARKNESS

Полезные предметы.

Особое значение в игре имеют предметы, которые Вы будете покупать или находить. Как и в жизни, относиться к ним следует бережно, иначе не достичь своих благородных целей. Вот некоторые из них: Herb – частично восстанавливает здоровье. Healer fruit – восстанавливает здоровье в 4 раза эффективнее предыдущего. Wisdom Seed – просмотр карты. Depoison – ликвидирует последствия отравления ядом. Angel feather – позволяет мгновенно переместиться в другое место. Каждый враг в разной степени подвержен влиянию магии, которую Ваши спутники совершенствуют и усиливают по ходу игры. Вот основные виды магии: Evive – помогает оживить погибшего члена Вашей команды. Vision – помогает определить назначение того или иного предмета. Detox – избавляет от паралича и от отравления ядом. Heal – частично восстанавливает здоровье. Peace – некоторые враги не смогут Вас увидеть. Wiew – просмотр карты подземелий.

Совет.

Когда доберетесь до колдуна, действуйте совместно с друзьями, применяйте самую разнообразную магию и не забывайте все время восстанавливать свое здоровье. После первой победы не спешите радоваться – Dark Sol воскреснет, и если к тому времени у Вас будет накоплено менее 60 опытных очков, то придется худо. Нападайте на него вместе с чародейкой, и победа будет за Вами!

SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND)

Подсказки.

* На этапе Spring Gadget Zone, когда нужно обходить шипы, незачем прибегать к помощи воздушных шаров. Можете продолжать прыгать – шипы не смогут Вас достать.

* Когда отыскиваете Фликки, сажайте их в Большое Кольцо (Big Ring).

* На всех премиальных кругах старайтесь стоять на земле: если будете прыгать, то можете пропустить много ценных колец.

* Если Вы финишировали с премиальным кругом, то все кольца регенерируются на протяжении остальной части уровня. Вернитесь и подберите кольца, чтобы Вам проще было накапливать дополнительные жизни, дополнительные продолжения игры и Изумруды Хаоса.

* Когда Соник получит Золотой Щит (Gold Shield), не подбирайте других щитов. Только Золотой Щит дает Сонику возможность совершать убийственную Залповую Атаку.

* Внимательно ищите трещины в стенах и

старайтесь протиснуться в них с вращением. Вы можете попасть на секретные территории, где много колец, полезных предметов и премиальных кругов.

SWORD OF VERMILION

Увеличить класс защиты.

В пещере, на востоке от Hastings, Вы найдете доспехи "Старый Ник ". Не пользуйтесь ими пока. Вместо этого возвращайтесь обратно в Swaffham и найдите Посох Рафаэла. Теперь наденьте доспехи Старого Ника – класс защиты повысится, но Вы будете прокляты. Использование Посоха Рафаэла отменит проклятие. Обратите внимание, что Ваш класс защиты теперь несколько ниже. Снимите доспехи, затем повторите весь процесс их надевания и использования Посоха. Выполнять это надо, пока Ваш класс защиты не ниже нуля. После выполнения описанных действий класс защиты должен затем стать очень высоким (более 9000 пунктов). Персонаж стал почти неуязвимым, поскольку Вы будете терять только один пункт защиты за удар независимо от того, с кем сражаетесь – даже против Tsarkon'a! Увеличить Силу. Повторите процесс, описанный выше, но вместо того, чтобы надевать доспехи, поупражняйтесь с Темным Мечом или Смертельным Мечом. Вы можете поднять показатель силы этим же способом до 9000 пунктов.

VECTORMAN 2

Подсказки.

* Чтобы побить босса на уровне 17, подберитесь под него и стреляйте снизу под небольшим углом. Так Вы уклонитесь от ответного огня и сумеете добраться до его слабого места – рта.

* На этапе Tank You держите орудие Вашего танка немного приподнятым, тогда смертельные снаряды будут достигать долины. Это позволит Вам избавиться от вредных врагов, гнездящихся на дне долины.

* Чтобы успешно расправляться с врагами, чаще используйте свой прыжок: когда их настигает залп от Ваших замечательных сапог, они поджариваются.

* На этапе Fired очень хорошо чувствуют себя скорпионы. Вы должны принять их форму, и тогда станете на время непобедимым, что позволит Вам пройти через лаву.

* На этапе Shout and Twist Вы должны компенсировать сопротивление воздуха, возникающее из-за сильных вихрей в глубине сцены. Прыгая, одновременно всегда нажимайте Forward.

* На этапе Night in the Swamp очень опасны улитки. Но если Вы будете вести быструю стрельбу, то сумеете уничтожить их, не дав им возможности выстрелить самим.

ZERO TOLERANCE 2 (BEYOND ZERO TOLERANCE)

Несколько рекомендаций.

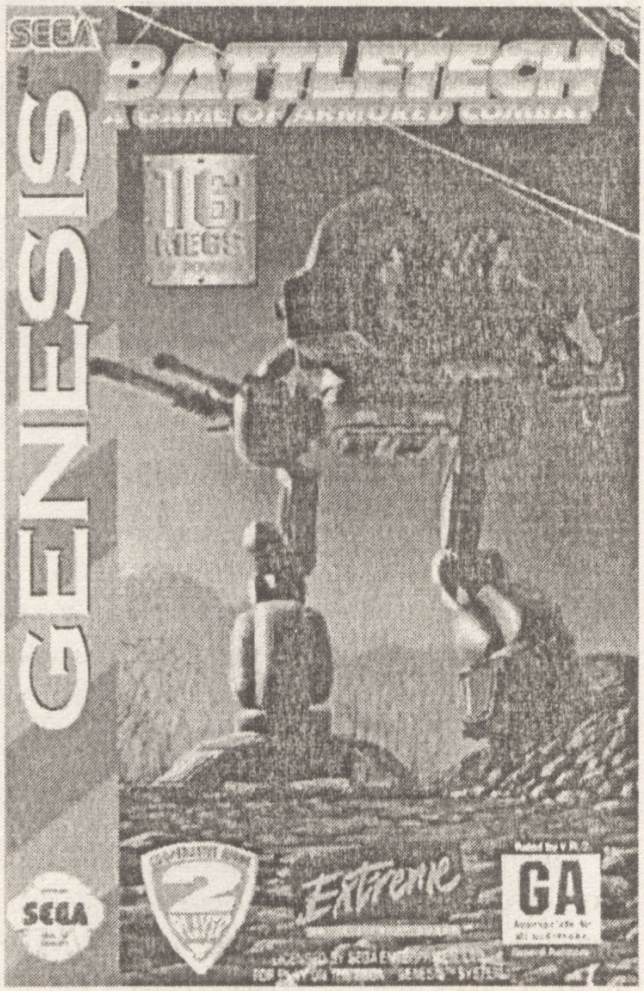
На каждом уровне, старайтесь как можно скорее найти биосканер, который позволит вам видеть изображение объекта на экране радара до того, как он появится перед вами, что дает возможность занять лучшую позицию для стрельбы.

Имейте в виду, что монстр тоже хочет жить и он вовсе не собирается нарваться на вашу пулю (равно как и на лазерный луч и т.п.). Поэтому, если он стоит за углом и не хочет выходить проведите обманный маневр – слегка выдвиньтесь из-за угла и сразу же спрячьтесь, поскольку монстр попадет в вас даже если вы заняли позицию, при которой вы его не видите.

Не стремитесь обойти всю карту – если вы попали в лифт (помещение за двумя дверями, выкрашенное в красных тонах), двигайте на следующий этаж, поверьте, там нечисти не меньше.

Имейте в виду, что переключение оружия осуществляется перемещением окон оружия справа налево, поэтому, если вы используете оружие из самого "правого" окна будьте готовы к быстрым нажатиям на **C**, когда у вас кончится боезапас.

BATTLETECH



Действие игры происходит в 3050 году новой эры, и вот-вот должна начаться война, в результате которой внутренняя сфера (innersphere) должна быть захвачена. Однако, неожиданно умирает Ilkahn (главнокомандующий), в результате возникает полная неразбериха между кланами. И тут появляетесь Вы. Поскольку кланы разработали новое оружие, великолепный мек под названием Безумный Кот (Mad Cat), то нетрудно догадаться, для кого он предназначен. Если сумеете выполнить миссии и доказать свою мощь и силу, то станете Ilkahn и одержите победу в войне, ну а если не справитесь...

По жанру, это настоящий экшен, и Вы пилотируете в пяти мирах роскошного механического монстра. Кстати, можете играть и с партнером, который окажет Вам неоценимую помощь. При этом один может управлять "ногами", а другой вести огонь из оружия.

* Управление.

Кнопки на **D-pad** – перемещение Вашего мека.

Кнопка **A** – Огонь из тяжелых орудий (Heavy ordinance).

Кнопка **B** – Огонь из главного оружия (Main Ordinance).

Кнопка **C** – Огонь из тактического оружия (Tactical Ordinance).

Кнопка **Start** – Использование радара, статус-меню и mission monitor.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Первый уровень очень легкий. Экипируйте Gause Rifle, лазер и мины. Не обращайте внимания на вводную, в ней ничего интересного. Уничтожайте вражеские объекты в следующем порядке: радар (в нижнем правом углу), платформу с меком или танком, освободите заключенного, взорвите верхнюю левую и нижнюю левую пирамиды, затем уничтожьте самолетные платформы; унитчожьте нижнюю правую, а затем и верхнюю правую пирамиды. Теперь осталось только уничтожить главную базу.

— Уровень 2.

Раскаленя земля смертельно опасна. Ни в коем случае нельзя вляпаться в лаву. Возьмите винтовку Gause rifle, лазер и мины, уничтожьте две стартоввые платформы, уложившись в отпущенное время, иначе игра закончится полным поражением. Первая из них находится в верхнем правом углу, а вторая в нижнем правом. Затем уничтожьте остальную часть планеты, не обращая внимания на время. Первым делом уничтожьте маленькие военные заводы, и если хотя бы одна из больших крепостных башен будет уничтожена прежде, чем ликвидируете все военные заводы, то планета вспыхнет в гигантском взрыве, и игра закончится.

Примечание. Уничтожайте пещеры, заложив в них мины.

— Уровень 3.

Возьмите Gause Rifle, автомотическую пушку autocannon и ракеты. Будьте очень осторожны, поскольку при стрельбе на скользком льду отдача будет отшвыривать назад. Первым делом уничтожьте радарные вышки. Причем убедитесь, что уничтожили все, иначе не сможете завершить уровень. После схватки с первым меком сделайте несколько выстерлов в стену и не огорчайтесь, если придется начать все с начала. В случае успеха сэкономите массу времени и усилий.

Уровень 4.

Вам предстоит построить бомбу. Возьмите Gause Rifle, автоматическую пушку и мину. Не хватайте первую попавшуюся часть возле места приземления, возьмете ее после того, как найдете три остальных. Отыщите остальные элементы бомбы (с помощью радара это не представляет никаких сложностей), затем отправляйтесь к стене и взорвите ее. Учтите, что если не сумеете добраться до стены вовремя, то бомба взорвется, и на этом игра закончится, поскольку неизбежно погибнете. Та часть бомбы, которая находится ближе всего к месту Вашего приземления, располагается ближе всего к стене, так что таким образом сэкономите немного времени.

Примечание. Со всеми меками на этом уровне лучше сражаться с ближней дистанции. Большая часть их вооружена Gause rifle, и они сами могут отлично обстреливать Вас с дальней дистанции.

— Уровень 5.

Вооружитесь Gause Rifle, автоматической пушкой и минами, придется действовать без радара. Это последний и самый трудный уровень. Малейшая неудача, и игру придется начинать сначала. Остерегайтесь любых врагов, даже если это какие-то маленькие меки, так как они, на самом деле, очень сильны. Не стоит недооценивать врага, это очень важный момент в любой схватке. Для победы необходимо добыть весь органический материал и последний "кусок" возьмите в дальнем левом, нижнем углу экрана. В противном случае, босс может уничтожить Вас.

И как только закончите этот пятый уровень, приготовьтесь к схватке со страшным боссом The Thunderbolt Mech. Это настоящее чудо современных технологий, и Вам никогда не удастся победить его в схватке лицом к лицу, так что и не стройте из себя героя. Отправляйтесь на север и поднимитесь до середины скалы. Отсюда Вы наверняка увидите

кубическую скалу в центре полуокруженной зоны. Спрячьтесь за ней, и когда босс бросится в атаку, то укрывайтесь за эти кубом и таким образом не получите повреждений от его мин Drop Mines, а сами откройте беглый огонь из Gause rifle, когда он будет преследовать Вас вокруг этого куба. Постарайтесь не упустить этот момент и одержите победу.

Описание оружия.

а) PARTICLE PROJECTION CANNON (PPC) – 10. Самое мощное оружие, если держать **A** – мощь увеличивается. Различные повреждения.

ARROV VI (AVI) – 10. Самонаводящиеся ракеты, средние повреждения.

GAUSS RIFLE (GR) – 20. Разрывная граната, если держать **A** – увеличивается дальность полета. Тяжелые повреждения.

б) LARGE LASER (LL) – 100. Лазер, высокие повреждения, средняя скорость огня.

MACHINE GUN (MGN) – 350. Пулемет, легкие повреждения, средняя скорость огня.

AUTO CANNON /S (ACS) – 150. Ядро, средние повреждения, средняя скорострельность.

в) INFERNO SHORT RANGE MISSILE (ISL) – 70. Огнемет, средние повреждения.

LONG RANGE MISSILE 20 (LRM) – 40. Ракеты, среднее повреждение.

THUNDER MINE FIELD (TMF) – 50. Мины, взрываются через 2 секунды – тяжелые повреждения.

Рекомендуемый выбор оружия.

1 уровень **PPC, MGN, TMF, GR, MGN, ISM, AVI, ACS, TMF**

2 уровень **PPC, MGN, TMF, GR, LL, LRM, PPC, ACS, TMF**

3 уровень **AVI, ACS, LRM, PPC, LL, TMF, GR, ACS, ISM**

4 уровень **PPC, LL, TMF, PPC, MGN, ISN**

5 уровень **PPC, MGN, TMF, GR, ACS, TMF**

CANNON FODDER

Веселая... война! Похоже, по мнению программистов из Sensible Software, ничего забавней и увлекательней войны невозможно придумать. Группа отважных коммандос, созданная ими, с боями прошагала через компьютер Amiga, победоносно вошла на IBM PC, а затем добралась и до MEGA DRIVE. Эта большая интересная игра.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

МИССИЯ 2 Часть 1

Хоп, хоп, хоп! Вперед, ребята! Пока задача проста. Ваш отряд начинает выполнение миссии с центра карты. Все, что Вам нужно сделать – выбить отсюда всех врагов, прячущихся в кустах. Лучший способ сделать это – пройти по всему уровню против часовой стрелки. Так Вы не пропустите никого и не будете потом болтаться по карте в поисках последнего солдата противника. Часть 2 Вы начинаете в правом верхнем углу карты. Идите вдоль реки, стараясь не залезать в воду. В окрестных лесах прячется целая рота солдат, но они все салаги, и не представляют из себя большой опасности. Вражеский штаб расположен в самом конце пути – в правом нижнем углу карты. Взорвите его, выстрелив по бочкам. Смотрите, не подходите к штабу слишком близко – Вас может задеть взрывом или прибить отлетевшей крышей.

МИССИЯ 3 Часть 1

Здесь Вы можете запастись гранатами – на карте есть четыре ящика с ними. Три из ящиков находятся у правого края карты, один – у левого. Если Вы будете по ним стрелять, ящики взорвутся. Вам необходимо уничтожить три хижины, причем, когда Вы взорвете одну из них, враги сгруппируются, чтобы атаковать Вас. Убейте их первыми.

МИССИЯ 4 Часть 1

Сначала переправьтесь через реку снизу – плыть можно прямо с того места, где оканчивается пляж. Теперь поднимайтесь вверх и Вы найдете несколько симпатичных гранат у здания. Возьмите их, но смотрите, не попадитесь в засаду. Идите к левому берегу, взорвав по пути домик. Слева Вы увидите солдат, выбегающих из здания. Набейте их побольше и идите к сломанному мосту. Взойдите

на мост и взорвите здание в правом нижнем углу. Теперь поднимайтесь прямо вверх и взрывайте последнюю хижину.

Часть 2

Враги появятся одновременно с Вашим отрядом. Стреляйте, не переставая, и продвигайтесь к причалу. Швырните гранату в хижину и теперь, в более спокойной обстановке, добейте оставшиеся силы противника. Браво, старина!

Часть 3

Одно из зданий в деревне заняли враги. И Вам, раз уж Вы выбрали эту миссию, предстоит взорвать ее и расстрелять всех вражеских солдат. Злополучная хижина – единственное в деревне здание с дверью, так что не ошибитесь и бросьте гранату именно туда, куда требуется. Теперь идите вправо и вниз и уничтожьте еще одну хижину врага. Если у Вас заканчиваются гранаты, подберите себе еще из ящика на дальнем берегу реки. Над деревней есть полянка с норой – там обитают несколько вражескихсолдат.

Часть 4

Сначала идите по тропинке справа от зыбучих песков. На другой стороне протянут провод. Выстрелите в него, чтобы взорвалась мина. Теперь собирайте все гранаты, которые сможете там найти. Идите к краю карты по кругу и уберите солдат в воде в правом нижнем углу. Теперь уничтожьте оставшиеся здания и солдат.

МИССИЯ 5

Часть 1

Перебросьте гранату через реку и взорвите домик, а затем идите назад и возьмите снаряды к базуке и гранаты рядом со следующими двумя домиками. Переплывите реку и, с безопасного расстояния, взорвите эти две хижины Не спускайте глаз с трех базукеров слева. Если Вы не будете останавливаться, убить их будет просто.

Часть 2

Эта миссия полностью оправдывает свое название “сумасшедшие базуки” – здесь все построено на них. Перво-наперво разберитесь с базукером и взорвите здание (при известной сноровке это можно сделать одним броском гранаты). Сделав свое черное дело спускайтесь вниз по правому краю карты.

С открытого участка справа снизу Вы сможете взять себе снаряды для базуки. Слева еще один друг с базукой – с ним надо разобраться. Вы обнаружите здание, которое охраняет еще один базукер – избавьтесь от него. Дальше Вам надо первыми уработать еще двух плохих парней с базуками. Они находятся на утесе, и лучше всего расстрелять их из своей базуки.

Часть 3

Взорвите первое здание, которое Вы встретите, а затем отправьте одного из Ваших командос вниз к правой стороне карты. Взорвите ограду и сядьте на снегоход. Один из снайперов взорвет здание, отомстите ему. Затем двигайтесь наверх и влево до тех пор, пока не встретите трамплин. С его помощью можно перепрыгнуть на другой берег, по пути уничтожив ракетную установку. Вместо этого можно расстрелять блок пост из базукеров (а также подстрелить всех остальных солдат вокруг) и переплыть реку обычным способом. Теперь отправляйтесь к домику и разрушьте его. Все, уровень завершен, убивать здесь всех солдат вовсе необязательно.

МИССИЯ 6

Часть 1

Взорвите забор у края экрана гранатой. Теперь встаньте у края расселины и уничтожьте здание на другой стороне ракетой. Вы не сможете взорвать его с первого выстрела. То же самое надо сделать и с другим зданием, оно находится в правой стороне карты. Затем перейдите через мост, но смотрите, чтобы Ваши ребята не провалились в дырки на нем – это чревато смертью. Перейдя мост, продолжайте идти вниз до тех пор, пока не достигните дна карты.Теперь поднимайтесь вверх и налево и взорвите последнее здание врага.

Часть 2

Держитесь подальше от огромного самолетного ангара в левой части карты. Нет никакого смысла подходить к нему близко. Вы обнаружите замаскированное оружие слева от места старта. Возьмите его и уничтожьте с его помощью здание и забор прежде, чем стрелять по нему из базуки. Разрушив последнее здание, Вы завершите миссию.

МИССИЯ 7

Часть 1

Здесь полно ракетниц, за которыми надо постоянно следить. Сначала разберитесь с двумя снайперами, которые засели над местом Вашего старта. Переплывите реку двигаясь к верху карты и сразу же убейте снайпера. Теперь идите по тропе и уничтожьте два следующих здания.

Вам осталось только взорвать еще одно здание, и задание будет завершено. Сверху на карте есть ящик с гранатами – если их у Вас осталось мало, Вы можете пополнить боезапас.

Часть 2

Теперь враги стали немного сильнее чем раньше. Следите за каждым шатающимся вокруг эскимосом – они все как один недружелюбны. На этом уровне только одна ракетница, а враги постоянно на Вас нападают. Вам придется постоянно расстреливать все, что движется когда Ваш отряд продвигается. Разбомбите первое иглу а затем два остальных эскимосских домика внизу карты. Теперь пройдите по большому кругу, уничтожая по пути все, что сможетеобнаружить.

Часть 3

Бегите вверх и пристрелите снайпера прежде, чем он запрыгнет в снегоход. Убедитесь, что ваша машина стоит точно по центру, иначе Вы потеряете управление и врежетесь в один из кустов.

Доехав до конца линии из деревьев, остановитесь и устройте большую бойню. Теперь двигайтесь наверх между деревьями и рекой, прямо к верху карты. Пробив дыру в заборе, взорвите три здания базукой.

МИССИЯ 8

Часть 1

Этот уровень может показаться простым, но на самом деле это не так. Идите влево к домикам. Как только начнут появляться враги, остановитесь и всадите в каждого по пуле. Не переходите через мост – он заминирован.

Когда Вы дойдете до верха реки, приложите ближайшее здание точным выстрелом базуки. Теперь пересеките реку и закидайте гранатами остальные здания, но будьте осторожны – вражеский базукер прячется у под нефтяными танкерами. Уничтожьте оставшихся солдат, и Вы завершите задание.

Часть 2

Застрелите снайпера и продвигайте свой отряд к ближайшей хижине, иначе по нему попадут из базуки. Вам надо убрать всех базукеров прежде чем Вы подойдете к орудиям в середине. После того, как Вы уничтожите все девять солдат с базуками, заходите в орудийную башню. Уничтожьте все здания настолько быстро, насколько это возможно прежде чем в Вас попадут гранатой. Когда Вы взорвете все здания, выходите из башни и разберитесь с оставшимися врагами.

Часть 3

Подойдите как можно ближе к лагерю, но так, чтобы в Вас не попали. Вокруг полно ловушек – не попадитесь. Тщательно уничтожьте все сверху, так как вернуться обратно Вы уже не сможете. Садитесь в джип и ведите его в правыйверхний угол карты. Съезжайте с утеса в том месте, где к его подножию примыкает река. Вы должны благополучно приземлиться в воду. Теперь уничтожьте всех вокруг прежде, чем джип потонет. Уничтожьте здания в середине, не забыв сначала взорвать вражеские орудийные башни.

Часть 4

Сначала пристрелите солдата, выходящего из тоннеля. Забросайте гранатами домик и взорвите надоедливый джип. Садитесь в свой джип и взорвите хижину, после чего Вам надо ехать вниз по экрану и приложить трех снайперов. Вновь сядьте в джип и езжайте в воду. Прежде, чем машина утонет, из джипа надо выбраться и забросать гранатами хижины и снайпера, который скрывается в деревьях. Не останавливайтесь до тех пор, пока Вы не достигните дальней части экрана, и там застрелите последнего снайпера. Идите вниз к берегу, взорвите джип и садитесь в орудийную башню. Теперь сравняйте с землей бункеры.

МИССИЯ 9

Часть 1

Забирайтесь в снегоход и застрелите солдата с базукой, который засел рядом с домиком. Ведите машину к правой верхней хижине а затем двигайтесь от нее. Если Вы все правильно рассчитаете, то враги будут вести огоньпо своему собственному зданию. Теперь убейте солдата и отправляйтесь к домику слева сверху. Используя тактику, описанную выше, Вы уничтожите все остальные здания на карте.

Часть 2

Поднимите гранаты и направляйтесь к маленькой льдине справа сверху. Как только Вы попадете туда, уничтожьте ракетой орудийную башню и продвигайтесь на твердую почву. Вторую башню надо уничтожить гранатой. Возьмите сверху ракеты и избавьтесь от всех пеших солдат. Теперь взорвите ракетой ту башню, которую видно вдали слева. Идите налево, двигаясь как можно ближе к верху карты. Встаньте позади бункера. Другая орудийная башня взорвет его, избавив Вас от работы. Не сходя с места, швырните в башню гранатой. Эту тактику можно повторять и для всех остальных орудийных башен.

МИССИЯ 10

Часть 1

Идите через верх и взорвите две верхние хижины. Затем пройдите вниз направо и уничтожьте хижину справа внизу. Возвращайтесь к месту старта. Завидя вертолет, дождитесь, пока он сядет и

выстрелите в него ракетой. Идите вниз и влево – взрывать последний домик и убивать оставшихся врагов.

Часть 2

Подойдите к двум домикам справа и забросайте их гранатами. Сметите три других домика на верхней стороне оврага, а затем перейдите мост до того, как взорвете две башни. Идите далеко влево и перебросьте гранату через забор, взорвав последний домик. Уничтожьте ракетой орудийную башню в деревне и взорвите последнюю башню слева.

Часть 3

Убейте подбегающих солдат, а затем идите влево и уничтожьте два здания и башню. Берите джип и перепрыгните через забор, заехав на трамплин. Не останавливайтесь и перепрыгните второй забор, убедившись, что Вы не упадете ни на одного гражданского. Остановите джип за деревней и взорвите здание, чтобы завершить этап.

Часть 4

Бросьте гранату в хижину слева. Танк взорвет бункер, а если Вы подождете чуть подольше, он взорвется сам. Теперь бегите наверх и оттуда взорвите оставшиеся здания ракетами.

Часть 5

Начните двигаться, как только Ваши солдаты появятся на экране, иначе Вас убьет орудийная башня. Приготовьте гранаты – Вам понадобится взорвать все здания на этом уровне. После этого Вам остается только добить выживших солдат из автомата.

МИССИЯ 11

Часть 1

С места старта двигайтесь вниз и влево. Уничтожьте здание в середине карты. Идите вниз и, как только увидите хижину, разорвите ее на кусочки. Взорвите башню ракетой, затем бросьте гранату в хижину. Будьте осторожны – вражеские солдаты могут неожиданно выпрыгнуть из засады и начать в Вас стрелять.

Часть 2

Переплывите реку и бросьте гранату через деревья в хижину. Теперь как можно быстрее бегите вниз по левому пути. Вы должны залезть в танк снизу. Теперь взорвите бункер и орудийную башню справа, по пути уничтожая солдат. Когда сядет вертолет, взорвите его. Выходите из танка и взорвите орудийную башню вдали справа. Перейдите через мост и взорвите оставшуюся башню. Проведите танк через мост и взорвите вражеский танк. Взорвите забор и освободите пленника. Выходите из танка. Когда пленник вернется в свой дом, Вы завершите эту часть миссии.

Часть 3

В этом лесном лабиринте спрятан вертолет. Как только Вы его найдете, сразу же забирайтесь внутрь. Вам предстоит выполнить легкое задание – уничтожайте только орудийные башни, не трогая туземных хижин. Не волнуйтесь о том, что Вас собьют – если Вы сумели подняться в воздух, то ничто не сможет Вас уничтожить. Единственную проблему может доставить вражеский вертолет – не дайте ему взлететь!

МИССИЯ 12

Часть 1

Отделайтесь от снегохода следующим образом: поставьте человека перед зданием в середине, а когда он появится, забегите за него и бросьте гранату. Садитесь в танк в правой части острова.

Часть 2

Зайдите в танк и разнесите в пух и прах здания. Когда Вы закончите работу в нижней секции, переплывите реку. Как только Вы прикоснетесь к земле, швырните гранату в хижину.

Часть 3

Избавьтесь от трех орудийных башен. Войдите в вертолет и взлетайте. Приземлитесь возле хижины в правом нижнем углу. Уничтожьте ее, а затем взлетайте и садитесь уже на огороженной территории леса слева. Садитесь в танк и взорвите оставшиеся здания. После этого вернитесь на вертолет и займитесь уничтожением живой силы врага.

Часть 4

Уберите орудийную установку с льдины. Сделав это, Вы создадите себе безопасный путь к вертолету на центральной льдине. Однако, прежде чем взлететь, швырните гранату в домик справа. Летите к верхней части карты и садитесь в танк. Уничтожьте два бункера и всех людей, шатающихся вокруг. Затем Вам останется лишь пройтись вниз, расстреливая всех оставшихся врагов.

Часть 5

Взорвав верхнюю орудийную башню, войдите в лагерь и освободите заложников. Идите влево и возьмите вертолет. Перелетите в лагерь и дайте заложникам забраться внутрь. Уничтожьте последнюю башню и приземляйтесь у палатки Красного Креста. Выйдите из вертолета и зайдите в палатку.

Часть 6

Опасайтесь бункеров, на их крышах установлены орудийные башни. В остальном все просто – уничтожьте все и вся на этом уровне.

МИССИЯ 13

Часть 1

С места старта как можно быстрее направляйтесь вправо и пересеките реку. Заставьте орудийную башню самоуничтожиться и бегите к другой башне, через реку. Как только Вы увидите джип, откройте огонь, а затем взорвите домик. Убейте плохих парней и уничтожьте башню. Миссия выполнена!

МИССИЯ 14

Часть 1

Убейте врага и две башни гранатами. Взойдите на мост, а затем продолжайте свой путь налево, стараясь не подорваться на мине. Там садитесь в вертолет и убейте все, что сможете найти.

Часть 2

Садитесь в джип и встаньте там, где вертолет взрывает каждую из трех башен. Когда вертолет сядет, уничтожьте его. Все, что Вам теперь осталось сделать – уничтожить домики.

МИССИЯ 15

Часть 1

Когда Вы начнете операцию, направляйтесь влево. Войдите в вертолет и постарайтесь облететь грозного фермера. Когда Вы попадете к танку, езжайте на нем вниз, к краю карты и уничтожьте три башни и бункер. Просто, не правда ли?

Часть 2

Плывите направо, а затем идите вверх. Расстреляйте ракетницу прежде чем Вы отправитесь к вертолету. Теперь перелетите через открытое пространство и разбомбите все, что Вы видите. Садитесь и идите к башне, а оттуда уже расстреляйте все в пределах досягаемости.

Часть 3

Садитесь в вертолет и летите к ору-

дийной башне. Быстро заходите в нее, расстреляйте врагов, а затем вновь садитесь в вертолет. Уничтожьте бункер с башней и забросайте гранатами джип. Теперь воспользуйтесь одной из орудийных башен для уничтожения домика и танка.

МИССИЯ 16

Часть 1

Уничтожьте обе ракетные установки и подорвите гранатами две двери. Теперь погуляйте вокруг, убивая всех подряд.

Часть 2

Прыгайте в слизь и забирайтесь по лестнице. Взорвав гранатой дверь, держите свой путь к орудийной башне и разбейте бронированные ворота.

МИССИЯ 17

Часть 1

Взорвите дом, а затем перейдите реку Бегите к снайперу, который в Вас стреляет, и бросьте гранату в хижину через дорогу. Уничтожьте ракетницу, дом и хижину прежде чем заложник добредет до Вашего танка. Теперь избавьтесь от башни, подстрелите снайпера и подъезжайте к палатке "Красного Креста". Все!

МИССИЯ 18

Часть 1

Чтобы пройти этот уровень, Вам надо двигаться как можно быстрее. Сначала Вам надо уничтожить орудийную башню и дверь. Теперь садитесь в свою орудийную башню и взорвите следующую дверь. Спасите всех заложников, которых найдете и Вы прошли уровень.

Часть 2

Для смены обстановки Вас ожидает простой уровень. Взбегите по лестнице и войдите в орудийную башню. Теперь убейте всех. Видите, как просто!

Часть 3

Спасите трех заложников и отведите их к палатке "Красного Креста". Для этого нужно использовать вертолет. Как видите, еще один очень простой уровень.

Часть 4

Двигайтесь сначала вправо, а затем обратно влево и Вы пройдете уровень.

Часть 5

С помощью джипа заманите танки вниз экрана, а затем прорывайтесь вертолету. Садитесь в него и уничтожьте все танки ракетами.

МИССИЯ 19

Часть 1

Вам нужно три человека, чтобы завершить уровень. Идите прямо к верху карты, а затем направляйтесь вправо, где Вы столкнетесь с джипом. Уничтожьте это гадкое средство передвижения гранатой, а затем займитесь вертолетом (дождитесь, пока он сядет). Затем убейте все, что движется.

МИССИЯ 20

Часть 1

С помощью танка Вы должны уничтожить орудийную башню и взорвать хижину рядом со стартом. Теперь довершите работу, убив всех остальных.

Часть 2

Убейте всех в танке. Если Вы надеетесь успешно пройти эту часть миссии, Вам необходимо выиграть в единоборстве двух танков. Когда Вы убьете всех в деревне, выходите из танка и подорвите гранатой дом, а затем возвращайтесь на берег реки и уничтожьте все хижины.

Часть 3

Садитесь в вертолет и разбомбите хижину, затем садитесь и ждите приземления вражеского вертолета. Уничтожьте

его и садитесь в танк. Прорывайтесь к заложникам, уничтожая по пути солдат и башни.

Часть 4

Садитесь в джип и подъезжайте к орудийной башне, по пути убивая вражеских солдат. Взорвите башню на дальнем берегу, затем бункер и пересаживайтесь в вертолет. Спасите заложников.

МИССИЯ 21

Часть 1

Первое, что надо здесь сделать – бежать направо, иначе Вас заденет мина. Теперь стреляйте во все стороны, как сумасшидший. Двигайтесь к орудийной башне, не переставая стрелять.

МИССИЯ 22

Часть 1

Уничтожьте орудийную башню напротив Вас при помощи ракет, а потом садитесь в вертолет. Теперь убейте всех и спасите заложников. Что может быть проще?

Часть 2

Уничтожьте вертолет, как только он сядет на землю, а затем взорвите забор. Взорвав хижину, Вы сможете спокойно взять боеприпасы в верхнем углу. Теперь идите направо вниз и Вы пройдете уровень.

Часть 3

Садитесь в джип, а затем, когда Вы подъедете к забору, выходите и бросьте в забор гранату. Перепрыгните через второй забор, подъехав к нему на полной скорости, после чего перед Вами замаячит последняя преграда. Этот забор надо взорвать. Когда Вы доедете до башни, выходите и уничтожьте джип. Часть 4 Садитесь в ракетный вертолет, а затем ищите врагов и уничтожайте их.

МИССИЯ 23

Часть 1

Взорвите бункер и баррикады. Садитесь в вертолет и разберитесь с танком на следующем поле. Они должны убить друг друга. Теперь убейте пехоту, и Вы выполните задание.

Часть 2

Перво-наперво, идите влево к соседнему островку, уничтожив на нем всех. Садитесь в орудийную башню и уничтожьте всех, кого видите. Теперь забирайтесь в вертолет и убейте всех, кого найдете, а также вражеский вертолет, когда он, наконец, сядет.

Часть 3

Вам нужно уничтожить два вертолета прежде чем они взлетят. Если Вы промахнулись, ничего страшного. Садитесь в вертолет и подождите, когда враг приземлиться. Вот теперь разбомбите его.

Часть 4

Полезайте в вертолет и замочите всех. Очень просто.

Часть 5

Идите направо и прыгайте в вертолет. Зависните над нижнем углом карты и Вы сможете попасть в две вражеские “вертушки”, которые все еще на земле. Теперь уничтожьте две башни и все.

МИССИЯ 24

Часть 1

Садитесь в танк и просто уничтожьте все орудийные башни. Помните, что Вам надо не останавливаться, тогда они не смогут в Вас попасть.

Часть 2

Перебрасывайте гранаты через стены, чтобы убить неприятеля за ними.Теперь идите к вертолетам наверху карты. Дальше, как говорится, дело техники.

Часть 3

Садитесь в вертолет и летите над минами. Когда Вы будете пролетать над ними, они взорвутся. Теперь Выходите из винтокрылой машины, взорвите двери и убейте всех.

Часть 4

Подойдите к верхнему углу и уничтожьте вертолет. Теперь взорвите четыре орудийных башни, а затем настанет черед компьютера, дверей, панелей и всех солдат, которые останутся. Когда сядет вражеский вертолет, подорвите его.

Часть 5

Переплывите море слизи и забирайтесь в джип. Теперь заезжайте за две орудийных башни и садитесь в вертолет. Уничтожьте обе башни и летите вниз – разбираться с оставшимися. Поднимите командира и отвезите его назад, к тенту.

Часть 6

На этом уровне нет карты, только таймер, неумолимо отсчитывающий оставшиеся секунды. Вам надо двигаться быстро и убивать всех. Первую серию дверей взорвите гранатами. Спуститесь по лестнице и садитесь в башню. Убейте всех вокруг и ждите вертолет. Когда он прилетит, еще разик перестреляйте пехоту, а потом взорвите саму машину. Если Вам это удалось, Вы прошли игру! Настоящий герой!

CHAKAN THE FOREVERMAN

Типичная экшен-адвентюра на 16-ти битной домашней приставке. Сюжет основан на камиксе, написанном Робертом Краусом. Игра вообще довольно сложная, а потому придется как следует потрудиться, чтобы освоить ее как следует. По ходу игры вы управляете Чаканом (Chakan), великим воином, который в схватке с самой смертью получил бессмертие. Однако, все не так просто. Смерть, на самом деле, обманула Чакана, и он приговорен к вечной жизни до тех пор, пока на земле не будут уничтожены все сверхестественные дьявольские силы.

В начале игры Чакан владеет двумя мечами и может собирать различное оружие и настойки по ходу игры. Используя эти настойки в различных комбинациях, он может выполнять многочисленные магические заклинания, которые позволяют ему расправляться с врагами. Благадоря магическим способностям, он может быть неуязвим к атакам соперников на некоторое время, выполнять высоченные прыжки и атаковать врагов огненными шарами, вылетающими из его мечей.

В начале игры Чакан находится в земном плане (Terrestial Plane). Перед вами ночная карта, на ней будет указано ваше продвижение по ходу игры. Существуют четыре портала, через которые нужно пройти. Каждый из них представляет различные элементы. Когда проходите портал, дальше нужно выполнить три фазы, и как только их завершите во всех четырех измерениях, переходите в элементный план (Elemental Plane) и делаете то же самое. Когда закончите этот ряд, то дальше... Но мы не будет портить вам удовольствие, сюрпризы будут очень приятные.

Оружие магических способностей может оказаться недостаточным для успешного завершения игры. Понадобятся настойчивость и мастерство.

* Сюжет.

Это было давным-давно, очень давно, я уже и не помню, когда началось. Во всяком случае, я преследую дьявольские силы уже не менее 1000 лет и хорошо помню, когда все это началось. Как буд-

то бы это было вчера. Тогда еще моя кровь была горячей, я был величайшим воином. Ни человек, ни зверь не мог сравниться со мной в смертельной схватке. Я был очень самонадеян и в один прекрасный день рассчитал, что даже Смерть сложит передо мной свое оружие. А Смерть в ответ улыбнулась. Неужели смертный может сразиться со смертью и победить ее?

Наглец, если ты победишь, то получишь вечную жизнь, станешь бессмертным, ну а если я одержу победу, то завладею твоей душой и буду делать с ней все, что захочу.

По молодости, по групости я принял эти условия. И началась схватка. Мы рубились мечами, использовали магические заклинания. Мир буквально содрогнулся во время этого боя. Атаковал я бешено, и Смерть не устояла, я одержал победу. И тогда Смерть, согласно уговора, выполнила свое обещание. Я был приговорен к бессмертию до тех пор, пока не будут уничтожены все сверхестественные дьявольские силы. И с тех пор я охочусь на дьяволов, сражаюсь с ними и убиваю, убиваю без конца до тех пор, пока не кончится мое заклятие, тогда я смогу погрузиться в вечный покой.

* Управление по умолчанию.

Вы можете поменять кнопочные фукции на экране опций до начала игры.

Кнопка **Start** – открывает доступ на экран заклинаний (spell screen), повторное нажатие возвращает в игру.

Кнопка **A** – просмотр оружия.

Кнопка **B** – атака оружием, которое выбрали. Использование магического заклинания, которое перед этим выбрали на экране заклинаний Spell screen.

Кнопка **C** – при легком нажатии выполняете невысокий прыжок; когда удерживаете кнопку, то выполняете высокий прыжок. Если нажмете и выполните прыжок, а затем в верхней части прыжка нажмете кнопку **C** второй раз, то выполните прыжок с вращением, а если во время этого прыжка нажмете кнопку **B**, то проведете вращательную атаку (spinning attack). Нажав кнопку **C**, стоя перед порталом (dimensional portal), пройдете в него.

Нажав кнопки **B** + **C** – выполните прыжок с атакой или же удар топором сверху, если выбрали это оружие.

Кнопки **LEFT** или **RIGHT** позволяют перемещать Чакана в соответствующую сторону.

Кнопка **UP** – не используется.

Кнопка **DOWN** позволяет опуститься на колени.

Кнопки **UP** + **B** – атака вверх.

Кнопки **DOWN** + **B** – Чакан опускается на колени и атакует с колена.

Кнопка **DOWN** + кнопка **C** – свалиться с карниза.

Нажав диагональные кнопки на D-pad и кнопку **B** – атакуете по диагонали под углом 45 градусов.

Нажав кнопку **LEFT** или **RIGHT** вместе с кнопкой C, выполняете прыжок, соответственно, вправо или влево.

Нажав диагональные кнопки на D-pad и кнопку **C** , выполняете кувырок вправо или влево.

* Оружие.

У вас есть возможность выбрать четыре вида оружия в конце первого уровня, в каждой из четырех первоначальных зон. Вы можете переключиться на использование этого оружия по ходу игры,

выбрав из списка то, что пожелаете.

— Battering Mallet (Молот).

Найдете его в измерении "Dragonfly King`s dimension". Этим молотом можно проламывать стены и разбивать здоровенные камни.

— Scythe (Коса).

Найдете его в измерении "Elkenrod`s dimension". Косой можно разрубить врагов и уничтожать паучью паутину.

— Axe (Топор).

Найдете его в измерении "Spider-Queen`s dimension", с успехом порубаете различных монстров и запросто проломите дверь.

— Grapling Hook (Крюк).

Крюк найдете в изерении "Mantis` dimansion". Им можете зацепиться за что хотите. Если используете крюк, нажимая прыжковую кнопку, то перемахнете через ямы, а можете также и забраться по совершенно гладким стенам.

**** Настойки и алхимия.***

По ходу игры найдете настойки четырех цветов: свето-голубую, зеленую, красную и прозрачную. Иногда они будут лежать на земле, частенько их будут ронять враги после того, как их уничтожите (обычно только сильные враги). Используйте комбинацию настоек разных цветов и сможете выполнять различные замечательные заклинания, без которых вам игру успешно не завершить.

— Список заклинаний (слева-направо).

Верхний ряд.

Щиты, закрывающие вас от врагов – две светло-голубых настойки.

Замедление действия врагов – одна светло-голубая и одна зеленая настойка.

Оранжевый "огненный" меч – одна свето-голубая, одна красная настойки.

Мощные супервысокие прыжки – одна бледно-голубая, одна прозрачная настойки.

Средний ряд.

Синий молниевый меч (Air Sword) – две зеленых настойки.

Специальные бомбы (Hurls bombs), убивающие большую часть врагов – одна зеленая, одна красная настойки.

Щиты, защищающие от всех врагов – одна зеленая, одна прозрачная настойки.

Зеленый молниевый меч (Earth Sword) – две красные настойки.

Нижний ряд.

Синий меч Cold Fire sword – одна красная, одна прозрачная настойки.

Восстанавливает уровень жизни, т.е. индикатора (Skull Bar) – две прозрачных настойки.

Создает проход там, где его никогда не было – одна красная, одна прозрачная настойка. И как только вы создаете такой проход, вернетесь на это же место после того, как снова войдете в портал этого направления.

Переворачивает песочные часы – две прозрачные настойки.

**** Подсказки.***

❖ Потратьте некоторое время для того, чтобы хорошо освоиться на первых фазах игры; собирайте настойки, нужно набрать их как можно больше, поскольку в дальнейшем они будут встречаться реже. Так что лучше запастись заранее.

❖ Экспериментрируйте с каждым новым оружием, которое получите. Некоторое оружие отлично справляется с одними функциями, а другое с другими; знать их сильные и слабые стороны очень важно.

❖ Если не можете допрыгнуть до

платформы обычным путем, выполните прыжок с вращением.

❖ Четко рассчитывайте время, действуйте обстоятельно, толково, не горячитесь без необходимости. В принципе, времени вполне достаточно для того, чтобы выполнить все, что задумали.

❖ Не каждого монстра можно уничтожить любым оружием. Выясните, какое оружие особенно эффективно против определенных дьяволов, и если в руках другое оружие, то лучше с ними не связываться.

❖ Когда проход заблокирован паучьей паутиной, не надо суетиться, попробуйте другое оружие, например, косу.

❖ Если путь заблокирован "квадратным" блоком каких-то морских водорослей, вернитесь обратно, разделайтесь с каким-нибудь монстром, может быть этот блок и исчезнет.

❖ Как правило, старайтесь уничтожить как можно быстрее летающих врагов. Они будут преследовать вас в течение всего уровня и не отстанут, если не врежете им как следует.

❖ Остерегайтесь больших стай летучих мышей. В принципе, враги они не очень опасные, но когда аткуют стаей, это совсем другое дело.

❖ Если выполняете кувырок мимо какого-нибудь предмета, то взять его, к сожалению, уже не можете.

❖ На высоких уровнях трудности вражеские атаки наносят значительно более серьезные повреждения, так что вначале потренируйтесь на более низких уровнях.

❖ Если возникают проблемы в прыжках с платформы на платформу, мешают летающие враги, пытающиеся сбить вас с платформы, то учтите, что в состоянии непобедимости (invincible) они этого сделать не смогут.

* Четыре портала.

В игре, как вы уже знаете, четыре портала. Каждый из них представляет собой отдельное измерение и имеет различные элементы.

— Земляной портал (Earth). Верхний левый.

Пройдя этот портал, окажетесь просто в каком-то аду. Это мир королевы пауков (Spider Queen). Здесь всюду пахнет смертью. Ее подручные ползают вокруг, прячутся в лабиринтах, кусаются, пытаются пронзить вас ядовитым жалом. Частенько встретите очень прочную паутину, которую можно прорубить только вашей Косой.

Уничтожайте ящериц, скелетов и отвратительных пиявок, которые так и мечтают напиться вашей крови, а "пузатые" пульсирующие растения выпускают ядовитые споры, и наконец, какие-то жуткие мутанты превращают каждый ваш шаг в настоящий кошмар.

— Водный портал (Water). Нижний левый.

Здесь вам предстоит удивительное путешествие через моря и льды. Кругом ужасные спруты и шипастые ящерицы, колонны перекрывают дорогу, гигантские извивающиеся черви, которых сбрасывает правитель этого мира Мантис, также очень опасны. Далее предстоит пробиваться сквозь замерзшие перещеры, сражаться с рогатыми тундровыми волками, цепляться за ледяные скользкие глыбы, в то время, как омерзительные демоны только и мечтают, чтобы утопить вас в мезлой бездне.

— Огненный портал (Fire). Верхний правый.

Мрачные гниющие стены окружают крепость Elkenrod, властительности мира Spectres. Стаи кусающихся летучих мышей преследует вас, а ее призраки обдают огненным дыханием; гаргульи поливают вас струями раскаленной лавы. В пурпурном свете заката вас атакуют крылатые чертенята, изрыгающие пламя монстра; в то же время циклопы с козлиными ногами швыряются в вас здоровенными булыжниками, пытаясь сбить в пылающие огнем ямы.

— Воздушный портал (Air). Нижний правый.

Плавающий замок короля Dragon King – воздушный форпост Мрачного Мира. Здесь придется сразиться с человекомбыком Man-Ox, вооруженным огромной палицей; уничтожить рыцарей, закованных в латы, летающих насекомых (Flying Insectoids). Причем, бои будут происходить в воздухе, среди "плавающих" островов этого мира. В конце концов, вам придется подняться в небеса, чтобы сразиться со смертельно опасным Dragonfly King.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПО ЗЕМНОМУ МИРУ (TERRESTRIAL).

* Земной портал (Earth Dimension).

Логово королевы пауков находится глубоко-глубоко в земле, и когда рождаются ее мерзкие паучата, силы королевы все возрастают и возрастают, но ничто не может остановить меня, я иду за тобой, королева пауков.

— Фаза 1.

На этом уровне найдете новое оружие – топор.

Месторасположение настоек.

Светло-голубая настойка (1) – получите ее после того, как победите высокого разгуливающего паука (рядом с тем местом, где найдете топор).

Чтобы отыскать две зеленые настойки, со старта отправляйтесь направо, спуститесь вниз, затем еще дальше направо и обнаружите настойку. Сверните на левую дорожку, когда начнется подъем в нижней левой зоне этого уровня. Продвигайтесь по этой дорожке и, в конце концов, найдете зеленую настойку прямо на дороге.

Одна прозрачная настойка находится над тем местом, где обнаружите первую зеленую настойку за паутиной. Очень полезно дождаться того момента, когда вы почти завершите уровень и в конце длинного узкого коридора в верхней части уровня встаньте на край, выполните кувырок влево и приземлитесь как раз рядом с ней.

Кратчайшая дорога к выходу.

Со старта спускайтесь вниз, затем до конца направо, после чего поднимайтесь вверх до упора и сверните налево в длинный узкий проход. Затем спуститесь вниз, сверните направо, и когда минуете высокого разгуливающего паука, хватайте топор и отправляйтесь к выходу с уровня.

Секретная арена.

Дополнительные подсказки.

Если взникли проблемы и не знаете, как отделаться от странных змей, которые валятся сверху и блокируют дорогу, рубите их своим оружием, как только они начнут двигаться, затем выждите несколько секунд, и когда они снова начнут двигаться, рубайте их в капусту. Правда,

иногда придется нанести чуть ли ни 20 ударов. Непонятно, из чего они сделаны. Может быть из брони?

Совсем необязательно сражаться с высоким разгуливающим пауком, чтобы заполучить топор. Просто увернитесь от него, продвигайтесь вправо и хватайте топор. Однако, если решили все-таки его уничтожить, то учтите, что понадобятся 12 точных атак, прежде чем он отправится на небеса, хотя возможно вы найдете какой-нибудь более эффективный способ.

— Фаза 2.

Во второй фазе этого уровня придется воспользоваться оружием, а вот магией совсем необязательно.

Кратчайшая дорога к выходу.

Уничтожьте круглый объект любым оружием, а затем поднимайтесь наверх, сверните налево и двигайтесь в этом направлении до упора. Сверните направо, поднимайтесь нааверх, затем спрыгните вниз, когда достигнете дальней правой зоны этого уровня. Когда окажетесь внизу, сверните налево, спрыгните в самый низ, уничтожьте паука и убирайтесь отсюда.

Дополнительные советы.

Лучше всего расправиться с пауком в конце этой зоны, когда окажетесь в ним на одной платформе. Удерживайте атакующую кнопку, а когда паук бросится в атаку, отпустите кнопку; нанесете мощный удар, но паук, конечно, повторит попытку, так что пронзите его мечом еще раз 17 и одержите, наконец, победу.

— Фаза 3.

В третьей фазе этого уровня вам понадобится крюк (Grappling Hook), а магические заклинания вряд ли.

Кратчайший путь к выходу.

Пройдите в нижнюю правую зону этого уровня, где и обнаружите королеву пауков. Разделайтесь с ней быстренько и отправляйтесь к выходу.

Примечание. Если в схватках с боссами вознукнут какие-нибудь сложности, загляните в раздел босс-стратегия в конце этого описания.

**** Водный портал (Water).***

Из тьмы глубочайшей океанской бездны пришло это дьявольское племя, и его вождь, который называл себя Mantis (Мантис), возглавил дьявольскую армию, построил крепость, чтобы защититься от меня. Но он просто потратил зря время, и скоро я напьюсь твоей дьявольской крови.

— Фаза 1.

В первой фазе найдете крюк (Grappling Hook), а оружие и заклинания не понадобятся.

Месторасположение настоек.

Светло-голубые настойки (6 штук). Первую найдете на вершине колонны справа от места старта. Вторую справа после того, как пройдете еще несколько колонн. Третью найдете справа от первой зеленой настойки несколькими экранами дальше. Она находится на высокой площадке, и вы сможете увидеть ее, когда будете продвигаться к первой полоске сухой земли. Используйте "Высокий Прыжок" (High Jump) и возьмете ее, а справа от этой настойки найдете еще одну. Нужно просто прыгнуть влево с нижней платформы, а когда вернетесь обратно в воду после того, как минуете первую полоску суши, прыгайте по колоннам, увидите пятую настойку. Шестую обнаружите на платформе как раз

над второй полоской суши, чуть выше крюка Grappling Hook.

Зеленую настойку найдете, пройдя несколько экранов после того места, где обнаружите вторую светло-голубую настойку, и увидите платформу, на которой собственно эта зеленая настойка и лежит. Добыть ее можно, если выполните прыжок с вращением с колонны, находящейся справа от нее.

Красную настойку обнаружите правее последней синей настойки, на самой последней высокой платформе на этом уровне.

Прозрачную настойкку найдете чуть правее светоло-голубой настойки.

Кратчайшая дорога к выходу.

Все время держитесь в направлении направо. Расправьтесь с маленькими спрутами (причем как можно быстрее) и продвигайтесь направо до тех пор, пока не обнаружите крюк. Вот, собственно, и все проблемы.

Кстати, за колонной справа от первой высокой платформы над полоской суши находится фальшивая стена, но за ней, к сожалению, ничего нет.

Подсказки.

В этой фазе вам нужно победить маленьких спрутов, чтобы пробраться сквозь морские водросли, но нанести повреждения ему можно, если атаковать точно в корпус. Так что попробуйте запрыгнуть на колонну, затем спрыгнуть вниз и атаковать спрута с противоположной стороны, пронизив его мечом, а затем снова отступив к колонне. Учтите, что щупальцы его будут отваливаться, когда вы успешно атакуете, но без своих щупалец он вдруг начнет двигаться еще быстрее, во всяком случае понадобится не менее семи ударов, чтобы разделаться с ним.

— Фаза 2.

На второй фазе вам обязательно понадобится крюк и заклинание, позволяющее выполнить высокий прыжок High Jump.

Месторасположение настоек.

Прозрачную настйоку найдете правее первого червя или скатов.

Красную настойку сможете добыть, если выполните прыжок с вращением (вверх и направо) с того места, где встретите первого маленькго спрута.

Зеленая настойка находится как раз рядом с красной.

Кратчайшая дорога к выходу.

Сверните налево, выполните заклинание High Jump, а затем прыжок с вращением вверх, чтобы пробить фальшивый потолок (в этом месте находится водопад). Продолжайте движание наверх, держитесь левой стороны уровня, в случае необходимости используйте крюк и, как только встретите маленького спрута, перескочите через него, поднимайтесь наверх, воспользовавшись крюком в последний раз и, свисая с полока, разделайтесь со спрутом. На этом фаза и завершается.

Подсказки.

Старайтесь уворачиваться от морских монстров типа червей или скатов. Во всяком случае, если их убьете, то в награду ничего не получите. Попытайтесь уничтожить еще пару маленьких спрутов, которых встретите в этой зоне. Вряд ли вам понравиться трудиться бесплатно.

— Фаза 3.

В третьей фазе вам понадобится крюк, а заклинания не нужны.

Кратчайшая дорога к выходу.

Продвигайтесь налево, пока не окажетесь возле морских водорослей, через которые проникнуть дальше нельзя. Выполните прыжок с вращением влево, чтобы взлететь на платформу, находящуюся чуть выше. Хватайте рыбьи глазки, а затем возвращайтесь вниз. Морские растения упадут, а вы сможете пробраться вперед и окажетесь между двумя дверями. Атакуйте среднюю дверь и попадете в логово Мантиса. Подробности сражения с ним смотрите в разделе босс-стратегия.

Подсказка.

Многочисленные вертикальные стены можно разбить своим молотом (Mallet).

* Огненный портал (Fire Dimension).

Когда-то Элкенрод была изумительным врачом. Помимо того, что она красивая женщина, она спасала людей в самых безнадежных ситуациях, избавляя их от боли, а теперь, перейдя на сторону дьявольских сил, буквально упивается болью и страданием своих жертв. И чем больше этих страданий, тем она становится все могущественнее.

— Фаза 1

В первой фазе найдете Косу. Оружие и заклинания не понадобятся.

Месторасположение настоек.

Прозрачную настойку найдете рядом с красной за фальшивой стеной.

Зеленых настоек две. Первую найдете, если поднимеетесь от стартовой точки на несколько экранов вверх и увидите сразу красную и зеленую настойки. Выполните прыжок налево через фальшивую стенку и возьмите эти настойки, а одним или двумя экранами выше, продвигаясь налево, найдете еще одну. Причем придется выполнить прыжок с вращением на платформу, а затем пройти вправо.

Красных настоек три. Одну из них обнаружите рядом с прозрачной настойкой. Выше стартовой точки на несколько экранов увидите красную и зеленую настойки. Выполните прыжок налево через фальшивую стену, возьмите, пройдите затем направо, спуститесь по длинному коридору и продвигайтесь вниз, пока не обнаружите еще одну красную настойку.

Если не жалко заклинания High Jump (высокий прыжок), то тогда можете сэкономить изрядное количество времени, прыгнув вверх прямо со старта уровня сквозь фальшивый потолок, но можете также пройти чуть вправо и прыгать вверх по платформам. Продолжайте подъем, наверху сверните направо и доберетесь до выхода, но этот маршрут слегка длинее.

В этой фазе участок пола над стартовой точкой фальшивый, и если вы выполните заклинание “высокий прыжок”, то сможете с вращением взлететь наверх – вправо и приземлитесь на плтформе. Таким образом окажетесь в верхней зоне. Хотя туда же можно добраться и другими методами.

Отправившись направо от стартовой точки, доберетесь до платформ, висящих над огнями. Выполните короткий прыжок вправо с последней платформы и обнаружите, что стена на самом деле фальшивая, а за ней секретная зона. Пройдите направо, перескочите с черепа на платформу, поднимайтесь наверх,где и найдете прозрачную настойку, о чем мы уже говорили.

Поднявшись выше стартовой точки на несколько экранов, четко увидите красную и зеленую настойки. Прыгните налево через фальшивую стену и хватайте их.

— Фаза 2.

В второй фазе вам понадобится крюк, а заклинания не пригодятся.

Кратчайшая дорога к выходу.

Продвигайтесь направо, спуститесь вниз, спрыгните, оттокнувшись от правой стены, и приземлитесь на платформу в нижней части этой зоны. Затем поднимайтесь наверх, сверните направо и увидите вертикальный ряд черепов за стеной. Поднимайтесь по ним, как по дорожке, наверх, а с самого верхнего черепа выполните прыжок с вращением направо, чтобы пролететь через фальшивую стену, а затем свалитесь со стены, удерживая кнопку **LEFT**, и окажетесь прямо перед выходом.

Подсказка.

Летающие монстрики очень неприятны. На самом деле, они могут сбить вас с платформы, с карниза или со стены, так что, может быть, совсем невредно сразу же уничтожить всех летающих врагов, особенно, если не сможете их обогнать.

— Фаза 3.

В третьей фазе возможно понадобится крюк, а заклинания нет.

Кратчайшая дорога к выходу.

Поднимайтесь наверх и, в конце концов, встретите властительницу этого мира Элкинрод. Расправьтесь с ней и отправляйтесь к выходу.

* Воздушный портал (Air Dimension).

Король Dragonfly King жил уже, наверное, миллионы лет и когда-то в доисторические времена он безраздельно властвовал на Земле, а теперь пытается снова захватить нашу планету, сделать ее своим владением. Радуйся, Dragonfly King, наслаждайтся последним мгновением, больше одного дня тебе не прожить.

— Фаза 1.

На первой фазе найдете молот. Оружие и заклинания на нужны.

Месторасположение настоек.

Светло-голубую настойку найдете ниже пурпурного монстра, охраняющего выход, совсем рядом с прозрачной настойкой.

Прозрачных настоек одинадцать. Одну из них найдете, пройдя до конца направо от стартовой точки за высокой платформой, справа от красной настойки. Кроме того, получите пару прозрачных настоек за то, что расправитесь с каждым из пурпурных монстров. Еще одну настойку найдете у аналогичного монстра в правой центральной части этого уровня. Еще одну чуть правее на его же платформе. Кроме того, найдете настойку ниже пурпурного монстра, охраняющего выход, рядом с голубой настойкой.

Еще одну найдете под верхними платформами ближе к центральной части зоны, и судя по всему, ее можно добыть, лишь выполнив заклинание Высокий Прыжок.

Красную настойку найдете, если пройдете направо от стартовой точки до самого конца, тут ее и увидите.

Кратчайшая дорога к выходу.

Продвигайтесь вверх от стартовой точки, прыгайте с плафтомы на платформу в процессе этого подъема, и когда расправитесь с последним пурпурным

монстром, откроется дверь на выход. Она находится на его платформе красно-оранжевого цвета, которая начнет подниматься в тот момент, когда вы к ней приблизитесь.

Второй выход находится на противоположной стороне вышеописанного маршута, и в этом случае вам придется уничтожить пурпурного монстра, чтобы он открылся. Хотя, на самом деле, этот тип значительно сильнее, и на этом маршруте придется потратить значительно больше времени и услилий.

Подсказки.

Оказывается, довольно просто расправиться с этими пурпурными циклопами на козлиных ногах на первом уровне во владении короля Dragonfly King. Обратите внимание, что они берут сразу два камня одновременно и тут же швыряют их. Так что, если вы сумеете запрыгнуть на ту платформу, на которой они находятся, и встать на ее краю (но не слишком близко к ним, поскольку любое прикосновение наносит вам повреждения), затем выполните прыжок с вращением в тот момент, когда циклопы намереваются бросить камень, и когда приземлитесь, сможете провести мощную атаку. Повторите это раз двенадцать, тут им и конец.

Если оказываетесь в трудной ситуации, то попытайтесь выполнить прыжок с вращением, и тогда возможно враг промахнется. Чаще всего это касается циклопов. Они так обожают швыряться камнями, а если удастся зажать циклопа в узком пространстве между кучей камней, которыми он швыряется, и краем платформы, ему негде будет развернуться, и тогда сможете нырком увернуться от его атаки и нанести мощный удар мечом, а бедному циклопу только остается метаться назад и вперед в узком пространстве, пока вы его не прикончите.

Когда окажетесь возле левого выхода (выше стартовой позиции), учтите что здесь очень мало места, а потому прыжок выполнить практически невозможно. А куча камней, которыми швыряется циклоп, находится у самого края платформы. Однако, если вы все-таки сумеете выполнить прыжок с вращением так, чтобы оказаться на его платформе в тот момент, когда он швырнет второй камень, то сможете нанести мощный удар мечом, затем спрыгнуть с платформы, уцепиться за ее край (чтобы циклоп наверняка промахнулся), и как только он швырнет оба камня, снова выпрыгните на платформу слева от него, дождитесь, когда он швырнет еще два камня в то место, где вы находились ранее, а затем начнет метать камни на платформу. В этот момент и нужно выполнить прыжок с вращением, и если точно рассчитаете время, то приземлитесь как раз в тот момент, когда второй камень просвистит мимо вас. Тут же рубаните мечом, ну и в конце концов, отправите его к праотцам.

— Фаза 2

На второй фазе вам понадобится топор, а без заклинаний запросто обойдетесь.

Месторасположение настоек.

Прозрачную настойку найдете возде дверного проема на платформе на старте уровня.

Красную настойку найдете буквально в самом начале уровня.

Что касается зеленой настойки, то ее обнаружите в верхнем правом углу

уровня.

Голубую настойку найдете в верхнем левом углу уровня, куда можно пройти через фальшивую стену. Когда окажетесь по другую сторону этой стены, выполните прыжок с вращением и сумеете схватить настойку. Вообще говоря, сделать это довольно трудно, а потому, не огрчайтесь, если с первой попытки не получится.

Кратчайший путь к выходу.

Запрыгните на плафтофрму справа от стартовой позиции в этой точке, топором проломите стену справа. Она разлетится на куски после шести ударов. Пробирайтесь к средней/верхней части этого уровня и обнаружите здесь очередного пурпурного монстра в смешной шляпе и со здоровенной палицей. Надерите ему как следует задницу и на выход.

Фальшивую стену обнаружите в верхнем левом углу этого уровня. Запросто пройдете через нее и оьнаружите единственную голубую настойку на этом уровне.

— Фаза 3.

На третьей фазе не понадобятся ни оружие, ни заклинания.

Месторасположение настоек.

Красную, голубую и прозрачную настойку найдете в секретных зонах.

Добраться до конца уровня проблемы нет, самое главное – победить короля Dragonfly King.

Чтобы отыскать настойки, которые находятся в секретной зоне, прокатитесь на Dragonfly King в самую правую часть экрана и, когда окажетесь возле двери, спрыгните на правую сторону ближайшей ямы, где обнаружите секретную нишу, а в ней красную, голубую и прозрачную настойки.

Подсказка.

Зацепитесь крюком Grapping Hook за перекладины, торчащие сбоку от платформ, возможно у вас получится, как у Тарзана, перемахнуть в нужное место.

**** Босс-стратегия.***

Terresttrial Plane.

– Сражаясь с Королевой Пауков, можете не волноваться, просто загоните эту королеву к стене и рубайте топором. Удерживайте кнопку B, и когда она подбежит к вам, отпустите ее и нанесите удар. Она так и будет бегать назад и вперед между стеной и вами, если, конечно, займете правильную позицию.

Схватка с Мантисом будет несложной, если вы знаете, как действовать. Первым делом прыгните к нему так, чтобы оказаться в нижнем правом углу его логова, а затем метните крюк и удерживайте кнопку B. Сохраняйте дистанцию и тогда сможете наносить удар, не получая никаких повреждений, до тех пор, пока не победите.

– С Элкинрод тоже нужно знать как сражаться. Не атакуйте сразу эту огненную колдунью, вначале разберитесь с ее помощничками, а затем схватка станет значительно легче, и достаточно будет нескольких точных ударов, чтобы отправить эту мерзавку в Гиену Огненную.

– В схватке с Dragonfly King перебегите в правую сторону экрана и спрыгните вниз на правую сторону последней ямы. Хватайте настойки и ждите босса, не покидая этой позиции. Во всяком случае, ему значительно труднее будет сбить вас с платформы. В случае необходимости используйте лечебную настойку.

* Концовки.

Завершите игру на уровне трудности Easy и узнаете полезную информацию о бессмертии Чакана, а затем сразитесь с последним соперником. Если проиграете или покинете уровень, используя "алхимию", то заклятие, естественно, не закончится. Ну а если победите, то увидите песочные часы, которые будут отсчитывать последние секунды его длинной жизни.

* Трики.

— All the Alchemy Powers.

Начните игру, нажмите кнопки **C** на обоих контроллерах. Удерживайте их, а затем перезагрузите игру. Услышите характерный звук. Когда появится титульный экран, снова начните игру, нажмите кнопку Start, чтобы войти в экран алхимии (Alchemy screen), нажмите на D-pad второго контроллера кнопки **LEFT, RIGHT, UP,** а затем **DOWN**; нажмите кнопку Start на втором контроллере, чтобы иметь возможность использовать водную алхимию (Water Alchemy); кнопку A, чтобы использовать Земную алхимию (Earth Alchemy); кнопку **B**, чтобы использовать огненную алхимию (Fire Alchemy); кнопку **C,** чтобы использовать воздушную алхимию (Air Alchemy).

– Чтобы быстро попасть в Elemental Plane, просто исполните заклинание exit spell, встаньте перед картой и прыгните на отдельную платформу. В результате попадете сразу в элементный план, и все четыре вида оружия будут в вашем распоряжении.

COMIX ZONE

В одну очень темную штормовую ночь в городе Нью-Йорк дьявольский Mortus (Мортус) из зоны комиксов удрал со страниц книги. Однако, он все еще рисунок и мечтает стать реальной фигурой в настоящем мире, а для этого он должен убить своего создателя, художника по имени Sketch (Скетч), и знает идеальное место для совершения этого преступления. Выбрав удобный момент, он "отправляет" Скетча самого в книгу комиксов, которую тот и нарисовал. И вам теперь предстоит играть за ходожника Скетча Тарнера, который специализируется на комиксах, и который сам оказался в западне в мире комиксов. Теперь только от вас зависит, сумеет ли он расправиться с Мортусом и вернуться обратно в настоящий мир к людям. Будущее в ваших руках.

* Персонажи.

— Alissa Cyan.

Алиса один из лучших сотрудников New World Empire (NWE). Она сопровождает вас пр миру комиксов, который вы сами разрисовали и должны бы знать в совершенстве. Однако у этого мира свои законы, они не всегда подвластны вам. Так что Алиса будет своевременно разъяснять сложившиеся ситуации, давать советы во время боя, ну и т.д. Так что если столкнетесь с серьезными проблемами, дождитесь, когда она даст вам кое-какие полезные советы, и тогда сразу поймете насколько ее помощь важна. Однако можете попробовать действовать самостоятельно и тогда практически наверняка погибнете в своей собственной книге комиксов.

— Roadkill.

Довольно симпатичная крыса, любимец Скетча, которая спаслась в мусорном грузовике. Этот крысенок очень полезен. Во-первых, хвост его способен посылать во врагов электрические заряды, и многим обитателям Comix Zone не поздоровится, если попытаются напасть на этого малыша. Кроме того, у него отличный нюх, собственно, как и положено крысам. Издалека чувствует где находит-

ся power-ups и запросто пробирается в самые узкие проходы, куда, конечно, Скетч пробраться не может.

* Специальные приемы (Special Moves).

Когда окажетесь в Comix Zone, отчаиваться не надо, не все потеряно, поскольку вы прекрасно владеете приемами боевых искусств, как и положено настоящему супергерою, и Скетч теперь настоящее боевое подразделение, конечно, состоящее из одного бойца.

— Serial Double Punch.

RIGHT + A.

Довольно типичный удар кулаком, характерный для любых уличных бойцов, как в реальной жизни, так и в комиксах. А в завершении серии этих ударов Скетч выполнит мощную атаку ногой.

— Serial High Kick Tornado.

UP/RIGHT + A.

Мощный удар ногой, способный вдребезги разнести любого соперника. Выполняется с вращением. Если сделаете три раза подряд, то эта комбинация завершится очень мощной вращательной атакой.

— Serial Low Kick.

DOWN + A.

Атака в нижнюю часть туловища, мощный удар ногой с вращением.

— Uppercut.

UP + A.

От этого удара противник может буквально взлететь в воздух.

— Floor Sweep.

DOWN + A.

Атака в нижнюю часть туловища.

— Back Kick / Turn Around.

LEFT + A.

Очень мощная атака, особенно эффективна, когда противники атакуют с ближней дистанции с обеих сторон. Кстати, также можно перескочить через врага и врезать ногой прежде, чем он успеет обернуться.

— Whirlwind Jump Kick

Кнопка **B**, затем **A**.

Мощная вращательная атака ногой (whirlwind kick).

— Somersault Leap Forward.

Возможны три варианта.

UP / RIGHT + B или
RIGHT + B или
DOWN / RIGHT + B.

Эти атаки очень эффективны в сложных комбинациях, типа атака – отступление – удар в верхнюю часть туловища.

— Flying Dragon Kick.

Возможны также три варианта.

UP / RIGHT + B, затем A или
RIGHT + B, затем A или
DOWN / RIGHT + B, затем A.

Эти приемы настоящая классика Kung-fu.

— Grab-A-Mutant.

Как только враг окажется рядом, удерживайте кнопку **A**, затем отпустите ее и нажмите кнопку **A** снова. Блестящая атака ногами.

И второй вариант: удерживая кнопку **A**, затем нажать кнопки **LEFT + A** и выполнить блистательный бросок.

— Roll.

DOWN, затем RIGHT.

Великолепный способ, чтобы кувырком увернуться от разнообразных вражеских атак.

* Предметы.

Очень важную роль в каждой "панели" в Comix Zone играют различные предметы. Как только увидите их, обязательно

хватайте. Наберите столько, сколько помещается у вас в inventory, хотя, к сожалению, туда можно поместить лишь три предмета, а потому выбитрать их нужно очень тщательно. В частности, обязательно с вами должен быть крысенок Roadkill. Вряд ли его можно рассматривать как предмет, хотя ведь он просто рисунок, на самом деле. Для того, чтобы взять тот или иной предмет, надо встать на него и нажать кнопку **DOWN** на D-pad.

— **Roadkill.** Уже известный нам крысенок. Прекрасный помощник. Его нужно очень тщательно оберегать, поскольку, если он подряд получит несколько повреждений, то провалится в другую "панель" книги комиксов.

— **Ice Tea.** Power-up полезный для здоровья, восстанавливающий 2/3 индикатора здоровья, и когда обнаружите его, сохраните до худших времен, когда ваш индикатор здоровья станет красного цвета или опустится слишком низко.

— **Superhero.** Этот кулак превращает обычного художника Скетча в настоящего супергероя, который может запросто ликвидировать любого бандита, скрывающегося в книжных панелях.

— **Knife (Нож).** Обычное старомодное оружие, имеющее в игре многочисленное употребление. С помощью его можно активировать выключатели, взрывать заряды, а также метнуть во врага и нанести ему некоторые повреждения.

— **Grenade (Граната).** Отличное оружие для уничтожения врагов, в том числе, и летающих по воздуху, до которых невозможно добраться ударом кулака или ноги. Не забудьте выдернуть чеку, а затем швыряйте гранату.

— **Bomb (Бомба).** Обычная бомба, которая уничтожает все, что в момент взрыва окажется поблизости. Как только установите бомбу, учтите, что у вас всего 3 секунды, чтобы удрать как можно дальше, иначе сами знаете что получится

— **Surprise (Сюрприз).** Этот предмет, обозначенный вопросительным знаком, на самом деле, серьезное испытание вашей удачливости. Если считаете себя везучим парнем, смело выбирайте вопросительный знак. Однако учтите, что иногда получите вышеописанные power-ups, но можете и нарваться на взрыв, так что если здоровье не на высоте, это все равно, что играть в русскую рулетку.

* *Враги.*

Враги в Comix Zone просто мечтают уничтожить своего создателя, для чего используют самые мерзкие средства, в том числе, и кислотную блевотину. Мортус не боится того, что все мутанты будут вами уничтожены. Ведь он теперь уже сам художник и может нарисовать их сколько хочешь, так что врагов более чем достаточно. На этот счет можно не волноваться.

— **Gravis The Bully.** Здоровенный, туповатый и медлительный андроид. Однако, его атаки sentinel очень опасны. Он использует нечто вроде лассо. Первая атака называется Straight coil attack, а вторая еще более опасная coiled slinky attack. Блокируйте первую атаку, а во время второй нужно подпрыгнуть, и таким образом повреждений не получите.

— **Strigil The Assassin.** Эти очень опасные убийцы вооружены какими-то ломами. Действуют они ими превосходно, причем и рубят и колят, стоит им только прорваться на ближнюю дистанцию. А вот издали атакуют иначе: ударяют одним ло-

мом по доугому, в результате прямо в Скетча вылетает огненный шар.

— **Spawn Mutant.** На самом деле, это не настоящие мутанты. Ведь они нарисованы. Тем не менее, они очень опасны. Не хватайте их, они покажут свой характер. С дальней дистанции атакуют кислотной блевотой. Увернитесь от этой мерзости и разделайтесь с ними, желательно с дальней дистанции. В ближнем бою с ними не связывайтесь.

— **Mongoria.** Очень быстрые дамочки, чрезвычайно опасные бойцы, в качестве оружия используют летающую гильотину, а на земле атакуют с дальней дистанции. Постарайтесь всегда иметь при себе подходящее оружие.

- **Cocoon Crawler.** Первоначально этих ползунов создавали, как источник пищи для новоявляенных мутантов, а в результате получились маленькие чужие. Очень мерзкие создания, но комбинации "нижних" ударов решают проблему.

— **Styx The Monk.** Очень опасный соперник. С ближней дистанции атакуйте ногами в прыжке, а на дельней дистанции будьте осторожны, он использует огненные шары, а потому постарайтсь увернуться от них, войдите в ближний бой и атакуйте.

— **Pelagus.** Непонятно кто это такой: дьявол, осьминог, человек, каракатица? Безгранична фантазия художников. Опасайтесь его атак прыгающими шарами из какой-то слизи. Пожалуй, он самый опасный соперник в игре, но если будете дествовать осмысленно и не горячиться, то он от своих собственных шаров получит изрядные повреждения. Ведь вы-то увернетесь, а они так и будут прыгать по экрану.

— **Flying Creature.** Не очень серьезный враг, несколько точных ударов ногой или аперкотов прикончат его запросто, но будьте осторожны, поскольку эти летающие создания, на самом деле, являются только надводной частью айсберга, и когда все поймете, как бы не оказалось поздно...

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Эпизод 1. "Night of the Mutants".*

Страница 1 (Page 1).

Итак, вы оказываетесь в первой панели, которая и есть N.W.E., командный центр в городе Newer York City. Здесь вы впервые встречаете замечательную девушку Алису. Оказывается, она давно поджидает вас. Объяснит, зачем и как используются различные предметы. Кстати, здесь есть как раз три предмета, которые необходимо забрать и заложить в inventory. Это Нож (Knife), ледяной чай (ice tea) и бомба (bomb). Собрав эти предметы, переходите на следующую панель направо.

Оказавшись в округе Deceased District, обратите внимание на многочисленные разрушения и обломки. Это последствия падения метеорита, которые до сих пор не убрали. В общем, настоящий кошмар, и голова Статуи Свободы валяется под обломками где-то на заднем плане. Здесь как раз вы впервые встретите первого мутанта. Его зовут Гревис (Gravis). Конечно же, его нарисовал мерзкий Мортус. Используйте мощные удары ногами и кулаками, чтобы разобраться с этим чудищем, а затем получите от Алисы указание, что необходимо отыскать секретные убежища мутантов. Как только разделаетесь с Гревисом, тут

же позади вас будет нарисован еще один. Отвесьте и этому по полной программе, а когда начнется дождь, то вам предстоит сделать выбор. Можно пройти направо, на следующую панель, а можно спуститься и вниз. Если решили отправиться на правую панель, то читайте дальше текст прохождения, а если решили отправиться на нижнюю панель, то пропустите следующий раздел и переходите сразу к разделу Down Panel Route.

Right Panel Ruote.

Гревис попытается толкнуть на вас мусорный горящий контейнер. Достаньте свой надежный нож и метните его. В результате Гревис отлетит, врежется в стену, а вы несколькими ударами ноги швырните контейнер прямо на него, тут ему и конец. Затем еще несколькими ударами откройте люк и попадете на следующую панель.

Здесь как раз и увидите своего лучшего друга, крысенка Роадкилла, который сидит в клетке. Не мешкайте, разбейте клетку, выпустите крысенка, он вам понадобится. Как только он окажется в вашем inventory, панель начнет трястись, нижняя часть ее отвалится, и увидите в полу люк. Не следует открывать крышку люка ударами ноги. Вместо этого поработайте головой, дерните за рычаг слева, люк откроется, и вы сможете спрыгнуть вниз на следующую панель.

Справа увидите скелет, а слева три бочки. Выделите бомбу в своем invetory и используйте ее, чтобы разом уничтожить три бочки, но как только зажжете фитиль, немедленно отбегите направо в укрытие. После взрыва путь налево будет свободен, но на следующую панель переходить пока не стоит. Самое время активировать крысенка, чтобы он разнюхал где находитсмя нож (справа, где-то возле головы скелета). Заложите нож в inventiry и пройдите через отверстие налево.

Примечание. По этому маршруту следует пропустить следующий раздел, чтобы не прерывать действие.

Down Panel Route.

Первым делом увидите четыре бочки на этой небольшой панели. Толкайте самую правую бочку налево так, чтобы они оказались все вместе. Затем достаньте бомбу из своего inventory, зажгите фитиль и перебегите в правую часть панели. Бомба взорвется, все бочки будут уничтожены, и путь на следующую панель открыт. Пройдите налево и тут же увидите Гревиса возле крысенка, сидящего в клетке. Уничтожьте мутанта мощными ударами рук и ног, затем разбейте клетку и отправьте крысенка в свой inventory. На самом деле, клетку можно уничтожить другим способом, если сумеете ударами отшвырнуть Гревиса прямо в нее. Клетка разлетится вдребезги, и друг ваш будет свободен. После чего ударом ноги откройте люк слева и прыгайте вниз на следующую панель.

Оказавшись в канализации Newer Yark`s sewers, прислушайтесь к рекомендациям Алисы, а затем разберитесь с двумя Strigils, которые выскочат из воды. Подойдите к ним поближе, расправьтесь с ними приемами рукопашного боя, но ни в коем случае не позволяйте врагам окружить вас, иначе дело плохо. Старайтесь, чтобы оба врага находились прямо перед вами, уцепитесь руками за трубу и мощными ударами ног ликвидируйте врагов, а если они сумеют уцепиться за шест (во время своего второго

пришествия), сбейте их вниз мощным апперкотом. Расправившись с этими мутантами, прыгайте вниз направо на следующую панель.

Routes Merge.

Итак, вы все еще в канализации, и предстоит встреча с Strigil the Assassin. Подбегите прямо к врагу и с ближней дистанции прикончите его.

Кстати, иногда он может нырнуть под воду и выпрыгнуть позади вас. Сбейте его вниз мощным апперкотом, а можно, уцепившись руками за трубу, с размаху врезать ногой. Как только уничтожите его, увидите стрелку, указывающую налево на следущую панель, туда и отправляйтесь.

Скетч оказывается на панели с надписью "Later...". Посередине над люком находится ящик со взрывчаткой, а выключатель слева. Алисия предепредит вас, ящик очень опасен и взорвется, если врежете по нему пару раз ногой. Так что осторожно толкайте его налево до конца, а затем дерните выключатель, чтобы открыть крышку люка, но не прыгайте вниз, это пока опасно. Запрыгните на ящик и продвигайтесь налево, пока не окажетесь с левой стороны от ящика. Затем затолкните ящик через крышку люка, чтобы затушить горящий мусорный контейнер. Алиса поздравит вас с успехом, и теперь можно смело прыгнуть в люк.

На этой небольшой панели кажется, что выхода нет, но не делайте преждевременных выводов. Взгляните направо, нанесите пару ударов по зарешеченой двери (лучше всего использовать апперкот) и обнаружите проход на следующую панель.

Это последняя панель на этом уровне, и вам снова предстоит встретиться с Гревис. Молотите его без всякого сожаления, сбейте вниз с карниза, но если и сами свалитесь, то на этом игра закончится. Прибейте нескольких летающих монстров (Flying Creature) возле того места, где свалился Гревис. Лучше всего это сделать ударами ног, но не используйте апперкоты, иначе можете свалиться вниз. Затем тут же разделайтесь с еще одним летающим монстром, который атакует слева. Этого можете прикончить апперкотами или ударами ногами в прыжке. Затем бегите направо, перепрыгните через пролом в мосту, и на этом заканчивается первая страница.

— *Эпизод 1. "Night of the Mutants".*

Страница 2 (Page 2).

На этой панели увидите справа вставную дверь и крысенка на полу. Не стоит вышибать эту дверь руками или ногами, голова в этом случае значительно полезнее. Используйте крысенка, он разнюхает бомбу, спрятанную за панелью, и с помощью этой бомбы подорвите дверь, но близко не стойте, когда произойдет взрыв. В результате откроется проход на следующую панель, и не забудьте захватить с собой своего друга, прежде чем перейти туда.

Итак, вы находитесь в секретном убежище. В правой части панели увидите два вращающихся пропеллера: один внизу, а другой вверху. Пока подходить к ним не стоит. Алиса предупредит, что опасность угрожает сверху. Приготовьтесь уничтожить четыре кокона, которые свалятся с "неба". Парочки апперкотов каждому будет достаточно, а если не успеете уничтожить коконы вовремя, то

придется разбраться и с Cocoon Crawler. Проблемы особой нет, они очень чувствительны к хорошеньким ударам ногами. После того, как кокон унчтожен, слева появится Strigil. Постарайтесь ударом отшвырнуть его прямо в вентилятор, когда он исчезнет и снова появится, попытавшись атаковтаь сзади. Таким образом вентилятор слегка "ослабнет", а затем доставайте крысенка, он должен проползти под вращающимся вентилятором, чтобы отключить его, использовав выключатель справа, а вам останется четырьмя мощными апперкотами уничтожить неподвижный вентилятор и спрыгнуть вниз на следующую панель.

Приземление будет не очень успешным. Вы окажетесь на ящике со взрывчаткой, а кроме того, здесь есть еще и вентиляторы, гонящие мощные потоки воздуха. На самом деле, головоломка достаточно проста. Скетч должен затолкать ящик прямо в вентилятор, а затем перебежать направо, чтобы не получить повреждений от взрыва. Лопасти вентилятора врежутся в ящик, произойдет взрыв, который и уничтожит и вентилятор. Путь к следующей панели будет открыт, так что отправляйтесь налево, и здесь подвергнетесь воздушной атаке. С каждой стороны нападут летающие монстры. Запрыгните на ящик, с помощью апперкота или приема dragon kick молотите их, пока не превратите в обрывки бумаги. Здесь дорога раздваивается, толкайте ящик влево, запрыгните на него, чтобы попасть на левый маршрут, а если решите отправиться направо, врежьте ногой по ящику и обнаружите гранату. Затем перейдите направо и попадете на правый маршрут.

Если вы решили отправиться на левую панель, читайте дальше текст прохождения, а если решили отправиться через правую панель, то пропустите этот параграф.

Left Panel Route.

Когда прыгните через панель налево, то сразитесь с еще одним летающим мутантом. Парочка точных апперкотов решит проблему, а затем вы должны запрыгнуть на трубу слева и добудете еще одну бомбу, которую заложите в inventory. Спрыгните вниз направо, затем еще раз вниз налево, врежьте как следует Гревис, и когда мутант будет побежден, продвигайтесь вниз к новой панели.

Примечание. Пропустите текст прохождения до параграфа Routes Merge, чтобы не прерывать действия.

Right Panel Route.

На следующей панели вспомните прием, которым воспользовался Rocky в Balboa: запрыгните на "доску", и в результате Crawler Cocoon перелетит прямо по направлению к Скетчу. Вот тут и выбейте из него дух, а затем аналогичным образом расправьтесь еще с парочкой, и откроется путь к следующей панели.

Спрыгнув вниз на очередную панель, продолжайте уничтожать Cocoons, которые попытаются атаковать, продвигайтесь налево и увидите источник ваших хлопот. Подберитесь к Гревису поближе, молотите его, как тренировочную грушу, может быть он поймет, что с вами связываться не стоит. Когда расправитесь с ним, то в награду получите кулак Superhero Fist! Покиньте эту панель и отправляйтесь налево.

Routes Merge.

На этой панели увидите пару часов.

Вам нужно отыскать правильную комбинацию, чтобы получить доступ к очередной панели. На первых часах должно быть установлено время 3 часа, а на вторых часах – 9 часов. Используйте выключатель слева, чтобы остановить стрелку (когда она достигнет нужной отметки) на первых часах, а затем остановите часовую стрелку, когда она достигнет 9-часовой отметки на вторых часах. Когда справитесь с этой задачей, замок от взрыва разлетится вдребезги, и вы сможете спуститься на следующую панель.

Оказавшись на новой сцене, сразу же увидите парочку Cocoon Crawler, ползающих по полу. Чтобы расправиться с ними, используйте серийные атаки ногами (нижние) и обратите внимание на "жидкие" ячейки на заднем плане. Сканер Алисы буквально сойдет с ума, а эти ячейки начнут раскалываться, и оттуда вылупятся мутанты Spawn Mutant. Вам придется уничтожить восемь этих гадов, по два одновременно. Медлить здесь нельзя и атаковать нужно в тот самый момент, как только они вылупятся, и успеть до того, как вылупятся очередные мутанты. Если два мутанта одновременно появятся на экране, ни в коем случае не позволяйте им окружить вас. Когда расправитесь с этой, пожалуй, самой главной угрозой, выпустите крысенка Роадкилл, и он разнюхает гле находится ледяной чай, который совсем невредно выпить для поправки здоровья, поскольку вам предстоит на следующей панели справа схватка с боссом из первого эпизода.

Приговьтесь уничтожить королеву мутантов (Spawn Mutant Queen). Она просто в бешенстве из-за того, что вы уничтожили ее дитенышей. Так что первым делом блокируйтесь или перескочите через огненный шар, которым она плюнется в вас. Помните power-up, который вы нашли на предыдущих панелях? Так вот, используйте его здесь, чтобы ослабить королеву. А победить ее можно следующим образом. Как только она выплюнет огненный шар, перепрыгните через него и тут же выполните мощную атаку dragon kick, затем немедленно отскочите назад, иначе она может распороть вас своими когтями. Повторите подобный маневр пять раз, а во время пятой атаки, она неожиданно, как бы извиваясь, взлетит вверх, и вы получите возможность проскочить под ней. Перепрыгните через бочку с горючим и толкните ее прямо навстречу королеве. Она, конечно же, продожит атаковать огненными шарами и зажжет бочку. Не мешкайте, толкните загоревшуюся бочку прямо под королеву и увидите замечательный фейерверк. На этом Эпизод 1 заканчивается.

— *Эпизод 2. "Welcome to the Temple".*

Страница 1 (Page 1).

Итак, теперь мы оказываемся в Гималаях. Яркий солнечный день, всюду сверкает снег. Алиса считает, то Мортус устроил здесь секретный тренировочный центр в какой-то заброшеной деревне, и теперь туда нужно проникнуть. Выпускайте своего крысенка, он обнаружит для вас power-up Suoerhero Fist, спрятанный за панелью. Затем снова отправьте его в inventory и продвигайтесь через следующую панель направо.

Теперь окажетесь в тибетском городе Tibet City. Монах Styx the Monk уже поджидает вас, чтобы проверить действительно ли вы являетесь мастером боевых

искусств. Первым делом попытайтесь врезать ему как следует, проведя комбинацию serial tornado kick, а затем комбинацию serial low kick, пока он находится на земле. Когда монах начнет прыгать на своей гидравлической "подставке", проведите апперкот или dragon kick. Это, по существу, ваш первый серьезный соперник. Но как только расправитесь с ним, Мортус тут же нарисует еще одного позади вас. Используйте ту же тактику и на этот раз победите без особых проблем. Старайтесь действовать на ближней дистанции, так он менее опасен, а после победы пройдите через панель направо.

В следующей сцене в правой части панели находятся три ящика, стоящие друг на друге. Два нижних ящика со взрывчаткой, а вот верхний нет. В прыжке 10 раз врежьте ногой по верхнему ящику и получите Ice tea, а затем выпускайте крысенка, и он разнюхает, что в левой части панели находится бомба. Выберите предмет, который вам больше всего нужен, ну и, конечно, не забудьте захватить с собой крысенка. он обязательно все время должен присутствовать в вашем inventory. Затем спрыгните вниз на следующую панель.

Как только приземлитесь, обратите внимание на отверстие справа, над которым летает Flying Creature. Не трогайте пока его и бегите налево, где увидите четыре булыжника. Запрыгните на первый, а затем пройдите налево. Спрыгните вниз на открытое место, толкайте булыжник вправо, пока не закроете им отверстие. Теперь прикончите парочку летунов, а затем достаньте бомбу из inventory (вы ее обнаружили на предыдущей панели) и с помощью ее взорвите три оставшихся булыжника и далее приготовьтесь принять решение. Или же вы отправляетесь по дорожке налево, или спрыгиваете вниз на следующую панель.

Если выберите левую панель, читайте дальше текст прохождения, а если решите спрыгнуть вниз, то пропустите следующий параграф и начинайте читать с Down Panel Route.

Left Panel Route.

Как только попадете на эту панель, нужно будет как следует толкнуть стальной брус и безусловно получить кое-какие повреждения. Восьми апперкотов будет достаточно, а затем обратите внимание на два ящика со взрывчаткой. Осторожно толкайте их справа таким образом, чтобы передвинуть в левую часть панели. Одновременно вам придется уворачиваться от огненных шаров. Затем отойдите как можно дальше от первого ящика, проведите серийную атаку serial low kick по этому ящику 10 раз, и тогда произойдет взрыв. В результате факел-череп skull torch, атаковавший вас огненными шарами, будет уничтожен, и откроется проход вниз на следующую панель.

Спрыгнув на эту панель, используйте "нижние" атаки ногами, разберитесь с Cocoon Crawler. В результате откроется путь вниз, но пока не следует отправляться на следующую панель. Вместо этого врежьте как следует кулаком по слабому участку стены справа и окажетесь на панели, в которой полным-полно полезных вещей.

Итак, пройдя на эту секретную панель, соберите все, что вам может понадобиться для сражения в турнире по Конфу (Kung Fung Tournament). В частности, найдете здесь кулак Superhero Fist, ice

tea и нож (knife). Выбор нужно сделать очень осмысленно. После того, как решите что нужно взять, спрыните на нижнюю панель и отправляйтесь на турнир.

Примечание. Чтобы подолжить действие, переходите сразу к параграфу Routes Merge.

Down Panel Route.

На этой панели увидите стальную дробилку справа, которая помешает вам продвинуться в нужном направлении, и если Скетч прикочнется к ней, то получит серьезные повреждения. Так что подумайте головой, а Алиса подскажет вам, что нужно осмотреться вокруг. В левой части панели увидите покрытый снегом булыжник. Врежьте по нему пару раз, чтоб отбросить снег, и обнаружите этот камень. Запрыгните на него, пройдите влево, спуститесь за камнем и толкайте его направо в то место, где находится дробилка. Затолкайте прямо под дробилку этот здоровенный булыжник, и она, конечно же, сломается. Прикончите Strigil (ужезнаете как это сделать), размажьте его по полу и спускайтесь на следующую панель. Эта небольшая панель находится за стенами арены турнира Kung Fung Tournament. Здесь, кстати, на полу увидите сюрприз (?). В 9 случаях из 10 это, на самом деле, бомба, так что наш совет избегать этих сюрпризов, как чумы, Отправляйтесь на следующую панель налево.

Routes Merge.

Итак, вы прибываете на турнир по Кон-фу. Вам придется сразиться с разнообразными мутантами. Первыми соперниками будут Strigils. Самое главное, занимать позицию так, чтобы все противники находились с одной стороны и не могли окружить вас. При этом постепенно уничтожайте одного за другим. Следующим соперником будет Гревис. Используйте различные атакующие комбинации и победите его без проблем. Затем Мортус нарисует монаха Styx, который просто мечтает отомстить вам за прошлое поражение. Войдите в ближний бой и комбинированными атаками расправьтесь с ним. И, наконец, перед вами предстанет Монгория (Mongoria), и самое время воспользоваться услугами крысенка. Выпустите его, Мангория, почти как всякая женщина, испугается чуть ли ни до смерти, а хозяин замка Temple Master сообщит, что замок находится на севере, и пожелает вам удачи. Конечно, в переносном смысле. Ничего не остается, самое время прыгать на следующую панель.

Пройдя чуть дальше в горы по этой панели, увидите небольшое ущелье и мутанта Strigil, сидящего на камне, на который вам нужно запрыгнуть. Но он все время атакует огненными шарами, так что и пытаться не следует. Вместо этого выпустите крысенка, он обнаружит спрятанную гранату в левой части панели, а затем используйте Superhero Fist, чтобы сбить его с “насеста”. Граната разнесет его просто в клочья, и теперь вам останется только запрыгнуть на булыжник, на котором он стоял, и отправиться через панель направо.

Самое главное, не смотреть вниз, особенно, если у вас боязнь высоты. При этом два летуна Flying Creatures будут пытаться сбить вас вниз. Расправьтесь с ними, а когда появится монах Styx, атакующий огненными шарами, то воспользуйтесь веревкой, чтобы добраться до него, вскарабкайтесь до конца наверх, а

этот идиот Styx, используя свою гидравлику, запрыгнет на правую сторону утеса. Разберитесь с остальными летунами, спрыгните на карниз, на котором Styx находился ранее, и доберетесь до конца первой страницы. Дело сделано.

— Эпизод 2. "Welcome to the Temple"

Страница 2 (Page 2).

На этой панели вы стартуете возле ворот замка. Апперкотами прикончите пару летунов (можно, правда, использовать удар ногой в прыжке), а затем надо разобраться со стальной шипастой дверью, закрывающей вам путь. Можно швырнуть в нее гранату, а если гранаты нет, то можно сделать это более тонким способом. Запрыгните на крест, находящийся на заднем плане, в результате стальная двери и поднимется. Как только она окажется в верхней точке, прыгайте вниз и прокатитесь под ней. Так или иначе, отправляйтесь на следуюущю панель.

Эта сцена начинается в тренировочном дворике Training Courtyard. На первый взгляд здесь совершенно пустынно, но не радуйтесь, поскольку Мортус тут же нарисует монаха Styx, чтобы составить вам компанию. Когда вышибите из него пыль, он обронит ice tea, возьмите, если нужно, но пока на следующую панель вниз не спускайтесь. Выпустите крысенка, и он должен отыскать для вас спрятанный power-up, а на самом деле, обнаружит вопросительный знак (?), очередной сюрприз. Если чувствуете, что удача на вашей стороне, рискните, а если нет, то отправляйтесь вниз на следующую панель.

Спрыгнув на очередную панель, приготовьтесь к схватке с Монгория. Выглядит она очень впечатляюще, и Алиса, конечно, подскажет, что неплохо использовать свою крысу. Так что выпустите ее из своего inventory, чтобы испугать Монгорию. Вы можете повторять эту процедеру и на следующих двух минипанелях. Не забудьте, кстати, взять гранату, а потом можете перейти на панель налево или же на панель внизу.

Если выберете левую панель, то продолжайте читать подрят текст прохождения, а если же решите спрыгнуть вниз, то пропустите следующий раздел и перейдите к параграфу Down Panel Route.

Left Panel Route.

Оказавшись на этой панели, увидите, что Мортус зажег факел слева. Торопитесь, книга Comix Zone вовсю горит. Что делать? Первым делом ударами рук и ног или броском гранаты уничтожьте факел, затем несколькими "нижними" ударами low serial kicks вышибите дверцу люка и прыгайте вниз, и когда приземлитесь, перелетите вправо, вышибите следующую дверь люка и снова прыгайте вниз. Если есть время, можете ударить кулаком по факелу, получите ножик или же несколько раз ударьте, используя атаку serial low kick, напольные плиты с левой части панели и провалитесь вниз. Таким образом не поджаритесь. Оказавшись на очередной панели, на которой есть надпись "Underground", т.е. подземелье, немедленно уверните от огненных шаров, которые посылают в вас через факел (skull torch). Кувырком подкатитесь к нему, восьми ударов ногой будет достаточно. И тут же Алиса сообщит, что это было последнее испытание. Выпустите крысенка, он вынюхает спрятан-

ную за панелью бомбочку, и отправляйтесь на следующую панель.

Примечание. Сразу же переходите к разделу Routes Merge, чтобы не прерывать действия.

Down Panel Route.

Как только спрыгнете на эту панель, увидите Strigel, сидящего на ней. Он будет стукать ломиками одним о другой и атаковать огненными шарами. Слева спрятан ящик, найдите его, запрыгните и продвигайтесь налево. Затем толкайте этот ящик вправо прямо к стене, запрыгните на него, нанесите мутанту несколько точных апперкотов, а затем прикончите, когда он появится сзади вас. Уничтожьте ящик и обнаружите бомбу. Продвигайтесь дальше, пройдите через эту панель направо к колодцу и наслаждайтесь "поездкой".

Итак, Скетч оказывается в колодце, и жизнь его буквально висит на волоске. Во время спуска вниз, используйте swing kick, чтобы ликвидировать четырех Cocoon Crawler, как только они высадятся. Каждому из них понадобится не менее пяти ударов. Когда спуститесь на дно, нажмите кнопку UP на D-pad, чтобы задрать ноги, так как здесь очень острые шипы, чрезвычайно опасные для вашего здоровья. Когда шипы исчезнут, путь налево будет открыт. Однако, не торопитесь, выпустите крысенка, он найдет спрятанную бомбу, а затем отпраляйтесь на левую панель.

Routes Merge.

Когда попадете на эту панель, Мортус нарисует еще одного монаха Styx, с которым можете порезвиться. Здесь, кстати, тренировочные боксерские груши, по которым надо как следует помолотить, но при этом получите повреждения. Так что лучше уж Styx сделает за вас эту грязную работу. Они использует свою гидравлику, чтобы атаковать огненными шарами, и таким образом уничтожит все три боксерских груши. Не забывайте только прыгать через огненные шары, чтобы не получить повреждений, и когда тренировочные груши уничтожены, врежьте как следует Styx, а когда расправитесь с ним, спрыгните вниз на следующую панель.

Здесь придется нелегко. Отличное испытание для ваших умственных способностей. В левой части панели находится выключатель, ящик находится посередине, а шипастая тренировочная груша будет падать вниз, когда вы пройдете влево. Так что придется решить эту головоломку. Сдвиньте ящик к тому месту, где спускается шипастая груша. Она уничтожит ящик, и таким образом путь для вашего крысенка будет расчищен. Встаньте затем как раз возле тренировочной груши, выпустите крысенка, он активирует выключатель, и тренировочная груша поднимется наверх, а вы быстренько кувырком проскочите под ней, а затем пройдите через панель справа, или дождитесь крысенка и пройдите через панель, чтобы встретиться со старым мастером Кон-Фу (Old Kong Fung Master).

Когда окажетесь в комнате, старик захочет испытать ваш стиль Кон-Фу (Kong Fung Style). Он будет как бы летать на заднем плане, а вы внимательно следите за его ручонками. Как только они засветятся, нужно будет подпрыгнуть и перескочить через огненный шар, когда он выскочит из воды. Причем он может появиться как слева, так и справа. А когда

старик появится на заднем плане, то атакует вас своими взрывающимися когтями. Прыгайте через них, и когти вонзятся в стену. Как только старик окажется возле вас, выполните атаку dragon jump kick так, чтобы он врезался в стену и взорвался на своих собственных когтях. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока не разберетесь с этим старым болваном. На этом и закончится второй эпизод.

— *Эпизод 3. "Curse of the Dead Ships".*

Страница 1 (Page 1).

В первой сцене этого эпизода вы оказываетесь на морском дне атолла (Zealand Atolls). Вода куда-то отступила. Алиса расскажет вам про фотоснимки, сделанные со спутников. Возьмите крысенка и выбейте дух их Mutant Spawn. Они будут появляться с рифов на заднем плане по двое за один раз, и вам нужно будет уничтожить аж шестерых. Ни в коем случае нельзя, чтобы они окружили вас, и внимательно следите за их кислотной блевотиной. Когда всех мутантов уничтожите, пройдите через панель направо.

Продвигаясь чуть дальше, увидите огромную акулу-мутанта, которая высунет свою зубастую пасть из песка, а Spawn Mutant начнут появляться с левого рифа. Ситуация почти безнадежная, но Алиса подскажет, что эту чудовищную акулью голову надо чем-то накормить. Вот тут-то и понадобится Роадкилл. Выпустите его, и он заберется в пасть акуле, а как только челюсти сомкнутся, перескочите через голову направо и выбейте дух из этой мерзкой акулы. Понадобятся приблизительно десять хорошеньких атак, чтобы уничтожить этого монстра. В предсмертных конвульсиях он отрыгнет крысенка, бомбу, а может быть кое-что еще. Крысенка возьмите обязательно, бомбу, если нужно, а затем отправляйтесь вниз на следующую панель.

Здесь надо быть очень осторожным, поскольку кругом мины и летуны, которые пытаются затолкать вас прямо на эти мины. Особо опасаться этого не следует. После того, как прикончите летуна, выпустите крысенка, и он обнаружит спрятанный кулак Superhero Fist за панелью. Затем перебегите в левую часть панели, заложите бомбу и взорвите, чтобы уничтожить две наземные мины, мешающие перейти на следующую панель. Мортус нарисует Могурию, с которой придется сразиться. Не следует использовать на этот раз крысенка. Справьтесь с ней боевыми приемами, поскольку в этом случае она обронит ледяной чай ice tea. Теперь можно пройти через панель налево. Вот и отправляйтесь туда.

Час от часа не легче. Вам предстоит вскарабкаться на шест, чтобы перебраться к ящику со взрывчаткой. Запрыгните на него, пройдите влево, а затем толкайте ящик вправо/вниз к следующему карнизу. Спрыгните вниз, в то место, куда вы сбросили ящик, и еще щелкните выключателем справа. В результате свалится парочка power-up: граната и нож. Возьмите их, а затем толкайте ящик со взрывчаткой с края карниза налево, чтобы уничтожить здоровенные шипы, которых, вообще говоря, вам не видно, но уничтожить их необходимо. Спрыгните вниз, ликвидируйте очередной кокон Crawler и обнаружите дорогу направо. Однако не торопитесь, есть возможность срезать часть маршрута. Выпустите крысенка, и он обнаружит

секретный проход. Теперь вам снова предстоит сделать выбор: или спуститься вниз через этот секретный проход, что, в общем, чрезвычайно полезно, а можете выбрать более трудную дорогу, пройдя на правую панель.

Если выберете дорогу, ведущую к правой панели, читайте дальше текст прохождения, а если решите спуститься вниз, то пропустите этот параграф и сразу переходите к параграфу Down Panel Route.

Right Panel Route.

Панель буквально полыхает, на земле лава, а вы стоите на карнизе. Не предпринимайте никаких действий, пока из лавы не выскочит враг, а затем выполните пять прыжковых атак jump kick, чтобы ликвидировать этого мутанта, после чего карниз начнет раскачиваться то вверх, то вниз, а вы сможете рассмотреть путь к следующей панели. Когда карниз поднимется до конца наверх, прыгайте прямо к проходу и перемахните через панель направо. Вот здесь придется как следует поработать. Лава заполняет глубокую расселину, а кроме того, на пути карниз с выключателем. Помимо этого здесь есть еще один монстр Pelagus, мечущий какие-то слизистые шары или выполняющий прыжковые атаки. Держитесь левой части карниза, на котором вы находитесь; используйте кулак Superhero Fist и устраните таким образом опасную воздушную угрозу, а затем нужно совершить отчаянный прыжок через заполненную лавой расселину, используя прием Somersault Leap Forward. Щелкните выключателем, и платформа поднимется из огнедышащей лавы. Быстренько запрыгните на нее, и когда она начнет опускаться вниз, удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы Скетч смог свалиться на соседнюю панель.

Ухватившись за край панели, Скетч свисает над огненной лавой, а кроме того, и Pelagus достают. Как можно быстрее расправьтесь с тем, что справа. Шести ударов будет достаточно, а затем таким же образом разделайтесь и с левым. Воспользуйтесь ледяным чайком ice tea, восстановите здоровье и, перебирая руками, продвигайтесь налево на следующую панель.

Окажетесь в какой-то подземной пещере и обязательно получите кое-какие повреждения. Врежьте ногой по первому острому шипу восемь раз, а затем прокатитесь под шипами, свисающими сверху, чтобы они не накололи вас, как букашку.

Уничтожьте еще одно препятствие, прикончите кокона, прокатитесь под следующим шипом и спрыгните вниз на соседнюю панель. Справитесь, значит вы супермастер. В любом случае, будьте настойчивы.

Примечание. Переходите сразу к параграфу Routes Merge, чтобы не прерывать действие.

Down Panel Route.

Если воспользуетесь срезкой, то увидите два вопросительных знака на этой панели. Вероятнее всего, в вашем inventory уже есть три предмета, так что не обращайте на них внимания и отправляйтесь вниз на следующую панель.

Routes Merge.

Кладбище погибших кораблей (Shipwreck Graveyard). Вы приземлитесь на карнизе слева, и тут же Pelagus атакует своими шарами. Не горячитесь, и когда он появится на убойной дистанции,

швырните гранату. А если промахнетесь, возьмите еще одну в правой части панели, и тут же пара Strigils выскочит из под земли со своими ломиками. Разберитесь с ними, и откроется панель справа, отправляйтесь туда.

Итак, вы на последней панели первой страницы. Первым делом прикончите Spawn Mutant, избавьтесь от него побыстрее и разберитесь с головоломкой. Перед вами шест с шипом наверху и выключатель справо от него, а под ним мина. Решение очень простое: выполните прыжок Somersault Leap Forward, выпустите крысенка, чтобы он дважды активировал выключатель. В результате шест с шипом опустится, и, выполнив еще один прыхок Somersault Leap Forward безопасноп пройдете дальше, свернете на правую часть панели. Алиса похвалит вас: "Well Done, Turner!", и страница 1 закончена.

— *Эпизод 3. "Curse of the Dead Ships".*

Страница 2 (Page 2).

В гавани Shipyard увидите веревку. Спрыгните вниз, возьмите крысенка, запрыгните обратно наверх. Поскольку между вопросительными знаками находятся мины, спрыгните вниз, выберите вопросительный знак, так как здесь чаще всего получите power-up здоровья. Воспользуйтесь веревкой в конце панели и дальше можете выбрать или правую панель или нижнюю. Зависит от вас.

Если выберете правую панель, читайте дальше текст прохождения, а если решите спрыгнуть вниз, тогда пропустите следующий параграф.

Right Panel Route.

Алиса предупредит, что уровень трудный. Пройдите вперед, вышибите корабельную дверь справа и прикончите пару коконов, а затем сзади выскочит монах Styx, и тут же Strigil присоединится к шоу. Займите такую позицию, чтобы они были оба с одной стороны, тогда они могут переломать кости друг другу. Так или иначе, расправившись с этими тупоголовыми, спускайтесь на следующую панель, но сделайте паузу. Пройдите через корабельный выход направо, возьмите ледяной чай, а затем спускайтесь на следующую панель.

На этой панели надпись "Inside the World Largest Freighter", и задача очень проста. Как только сверху свалится кокон, врежьте ему тремя апперкотами, а затем так же прикончите еще парочку. После этого спускайтесь вниз и дальше на правую панель. Здесь встретите Гревиса, который поджидает вас возле стальной двери слева, а также электромагнитный кран, к которому подвешен стальной взрывающийся шар, бегающий назад и вперед над головой, И, наконец, выключатель слева. Согласно старой пословице, нужно убить двух птиц одним камнем. Займите позицию возле выключателя, и когда стальной шар окажется над головой Гревиса, стоящего возле двери, щелкните выключателем, шар грохнется Гревису на голову, взорвется, уничтожит врага, а заодно и вышибет стальную дверь. Пройдите налево на следующую панель.

Примечание. Переходите в параграфу Routes Merge, чтобы продолжить действие.

Down Panel Route.

Если решили спрыгнуть вниз, то окажетесь на панели с надписью "On Deck". Очень небольшая панель, два ящика на-

ходятся справа. Нижний взорвется, если врезать по нему ногой, а в верхнем находится ледяной чай. Рабейте его, для чего нанесите десять ударов ногой, а затем пройдите через панель налево.

Эта панель очень простая. Обратите внимание на свисающую веревку и отверстие, через которое можно спрыгнуть вниз. Но не делайте этого, пока не появится стрелочка, иначе тут же погибнете. Вместо этого прикончите коконы, которые вылезут из отверстия (их приблизительно 12 штук), прежде чем появится стрелочка. Как только ее увидите, прыгайте вниз на следующую панель.

На этом уровне увидите выключатель слева и кран со стальным шаром-миной, двигающимся назад и вперед, а кокон будет чуть ниже. Чтобы уничтожить коконы, нужно активировать выключатель в нужный момент, и увидите, как flipper вышибет из него дух. Вырубите выключатель, врежьте пять раз ногой в прыжке по крану, чтобы он сбросил стальной шар-мину; спрыгните за ним вниз и толкайте шар прямо к flipper, а затем отскочите к выключателю и активируйте его. Flipper врежет по стальному шару, шар врежется в стальную дверь, взорвется, и откроется проход на соседнюю панель. Вот и отправляйтесь туда.

Routes Merge.

На этой панели предстоит решить головоломку. Стальной кран движется назад и вперед. В специальном ящике Мортус хранит энергетические "бочонки" и мини-стальной шар находится между ними. Кроме того, на другой стороне панели находится выключатель. Так что вам предстоит прыгнуть через панель к выключателю и при этом увернуться от движущегося крана. Алиса, вообще говоря, шутница, и посоветует не взрывать его. Когда доберетесь до выключателя, убедитесь, что магнитный кран находится как раз над стальным шаром-миной. Активируйте выключатель, он подхватит мину, и катастрофа будет предотвращена. Остается только перескочить на соседнюю панель.

Здесь нужно врезать с размаху ногой четыре раза по энергетическим "бочонкам" Мортуса. Расправившись со всеми бочонками, прикончите как можно быстрее парочку Strigils, используя Superhero Fist, и спускайтесь вниз на следующую панель. Алиса подтвердит, что здесь находится мощное зарядное устройство типа атомной бомбы, и подскажет что нужно сделать.

Справа находится стальная дробилка. Алиса вроде бы даже попытается разрядить атомную бомбу, а Мортус тем временем нарисует еще раз Гревиса, с которым придется сразиться. Действуйте как можно быстрее, наносите мощные удары руками и ногами, чтобы вбить его в стальную дробилку, а когда Мортус нарисует еще одного, повторите эту же операцию. При этом, возможно, удастся уничтожить дробилку, а это совсем неплохо. Мортус полагает, что его третья позиция может оказаться успешной, и нарисует еще одного Гревиса. Используйте различные боевые комбинации, выбейте из него дух, а если придется трудно, то отправьте крысенка. Он найдет нож за панелью, и пригвоздите им Гревиса, а затем отправляйтесь на спортивную панель. Путь открыт.

Эта панель имеет надпись "End of Hull". Врежьте летуну мощным апперко-

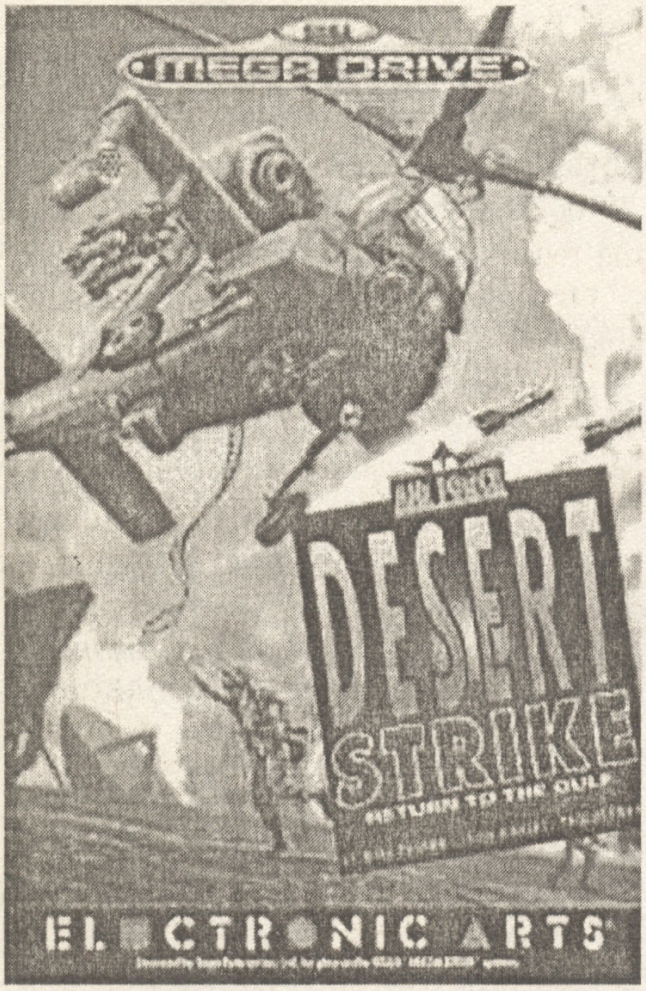
том. Если хотите, ударом ноги откройте ящик. В общем, резвитесь сколько угодно. Здесь, кстати, находится и вопросительный знак. Если выберете его, то имеете шанс получить гранату, которой можно взорвать дверь, но можно нарваться и на неприятности. Приготовьтесь к финальному шоу и пройдите через дверь направо.

Итак, ядерная бомба готова к запуску. Похоже, что вы все-таки успели вовремя. Это финальная панель игры. Алиса тут как тут, она намеревается разрядить ядерную бомбу, готовую к запуску. Это, на самом деле, совсем несложно, но тут появляется Мортус, который снова телепортируется в книгу комиксов и швыряет Алису прямо на ядерную бомбу. Мало того, все помещение буквально заполнено ракетным топливом, и вот здесь начинается финальный бой. Действовать нужно быстро, время ограничено. Справа находится выключатель. Он активирует правый ракетный ускоритель. Чтобы расправиться с Мортусом, вам надо заманить его к нижней части ракеты и пять раз атаковать с использованием ракетного ускорителя. При этом каждый раз одновременно нужно будет уничтожать летуна. Чтобы заманить его в нужное место, оставайтесь на первых двух карнизах. Запрыгивайте наверх, а потом спрыгивайте вниз, и когда он окажется внизу возле ускорителя, вот тут-то и активируйте выключатель. Не забывайте, что лучше всего уничтожать летунов на нижнем уровне, и действовать нужно как можно быстрее. Когда все пять летунов будут уничтожены, слева от Алисы появится выключатель. Немедленно активируйте его, и Алиса окажется в безопасности и на свободе.

A Tale Of Two Endings.

Если Алиса спасена, она сжимает вас в своих объятиях, в то время как взрывается ядерная ракета. Можете принимать наши поздравления! Вы одержали полную и безоговорочную победу и получите отличную концовку. Но если Алиса оказалась в западне в ядерной ракете, то в момент, когда происходит взрыв, на самом деле, вы закончили игру лишь на 90%, а потому и сможете просмотреть другую, более скромную, концовку, и наши поздравления будут также более умерены. Тем не менее, игра закончена, и вы проявили себя достойным игроком.

DESERT STRIKE



Эта игра имитирует полет на вертолете АН-64 TROPIC с ограниченным запасом оружия и горючего. Игра имеет четыре уровня, в каждом из которых от пяти до девяти миссий. Главной целью каждой из миссий является либо уничтожение какого-нибудь вражеского объекта, или спасение "своего" объекта, или подбор на борт "своего" человека. Основная тема игры – борьба против азиатского толстосума МЭДМЕНА, который использует приближенного к нему генерала КИЛБАБУ для захвата власти в регионе, и, в частности, для того, чтобы уничтожить нефтяные заводы на побережье залива.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

В процессе игры, кроме выполнения основных миссий, можно спасать пропавших без вести солдат (MIA'S), а также уничтожать различные постройки (в них могут быть всякие нужные вещи). Стрелять в "своих", а также озверело уничтожать дома мирного населения не рекомендуется: получите отрицательные очки. Когда кончается горючее или вертолет входит в опасную зону, на экран выводятся соответствующие сообщения.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ.

Перед началом игры на экране появляется красивая заставка – летящий вертолет, и по очереди появляются буквы названия – DESERT STRIKE. RETURN TO THE GULF. Внизу идут титры создателей игры. Если долго не нажимать START, то картинка сменяется другой – показывают подвал, на полу стоит большой бак с кипятком, и туда на веревке опускают человека, причем делает это сам МЭДМЕН с ужасно довольным лицом.

Далее показывают пейзаж со всякой военной техникой, а затем – штаб, где совещаются МЭДМЕН и КИЛБАБА. И, наконец, на экране появляется фрегат, на котором стоит вертолет. Далее игра переходит в режим меню. Здесь можно, по желанию, поменять управление, выбрать себе второго пилота или ввести код уровня. После того как выдадут задание на очередной уровень, начинается игра.

Вообще, в каждом уровне, если говорить кратко, надо слететь с фрегата, выполнить все миссии и вернуться обратно. Сесть на фрегат, если не выполнена хотя бы одна миссия невозможно. При прибли-

жении к фрегату на определенное расстояние все оружие отключается, а при удалении – включается, так что расстрелять свой фрегат практически невозможно.

Вооружение вертолета до начала его использования состоит из 8-ми ракет типа HELLFIRE, 36-ти типа HYDRAS и около полутора тысяч патронов. При простом управлении кнопка **A** отвечает за пуск ракет HELLFIRE, **B** – за стрельбу из пушки, **C** – за пуск ракет HYDRAS. Однако кнопка **A** – это еще и параллельное перемещение вертолета, так что лучше перепрограммировать управление соответственно на **A** – пушка, **B** – HELLFIRE, **C** – HYDRAS.

В процессе игры пропавшие без вести поднимаются на борт вертолета с помощью лестницы, а всевозможные технические компоненты (комплекты оружия, горючее, дополнительная защита, новая лебедка, жизни) – с помощью лебедки.

При нажатии кнопки **START** игра переходит в режим карты. Кроме окна с самой картой, на экране пишутся данные о количестве оставшегося оружия, горючего, защиты, жизней.

При нажатии кнопки **C** можно получить список миссий в уровне (выполненные закрашиваются зеленым), а при нажатии кнопки **B** – информацию о различных миссиях и объектах.

Вообще, миссии на карте обозначаются по мере выполнения предыдущих (для 3 и 4 уровней) или почти все сразу (1 и 2 уровни).

Обозначения на карте:

1. MIA'S(MISSING IN ACTIONS) – зеленые точки.
2. Оружие – красные точки.
3. Горючее – белые точки.
4. Броневики типа VDA – белые точки.
5. Танки ZCU – красные точки.
6. SCUD – красные точки.
7. Командиры SCUD – красные точки.
8. Инспекторы UN – зеленые точки.
9. Место для посадки – зеленый прямоугольник с ребристыми краями.
10. Затерянные в море летчики – белые точки.
11. Местонахождение вертолета – белый крутящийся крест.

Уровни и миссии.

Уровень I.

1. RADAR CITIES. **2. AIR FIELDS.**
3. POWER STATION. **4. COMMAND CENTRES.**
5. SECRET AGENT.

Уровень II.

1. RADAR CITIES. **2. ХИМЗАВОДЫ.**
3. ТЮРЬМЫ. **4. POW CAMP.**
5. POWER STATION. **6. SCUD COMMANDERS.**
7. SCUD.

Уровень III.

1. UN INSPECTOR.
2. БИОЗАВОДЫ.
3. РАКЕТНЫЕ ЛЮКИ.
4. ЗАТЕРЯННЫЕ В МОРЕ.
5. POWER STATION.
6. MADMAN'S YACHT.
7. COMMAND CENTRES.
8. СПАСЕНИЕ ПЛЕННЫХ.

Уровень IV.

1. НЕФТЯНЫЕ ЗАВОДЫ.
2. СТОКИ НЕФТИ В ЗАЛИВ.
3. СПАСЕНИЕ ПЛЕННЫХ ИЗ БУНКЕРОВ.
4. ГРУЗОВИКИ С БОЕПРИПАСАМИ.
5. ЗАВОД ПО ПРОИЗВОДСТВУ ЯДЕРНОГО ОРУЖИЯ.
6. POWER STATION.
7. ДВОРЕЦ МЭДМЕНА.
8. САМОЛЕТ МЭДМЕНА: СПАСЕНИЕ ПОТЕРЯННОГО ПИЛОТА.
9. УНИЧТОЖЕНИЕ САМОЛЕТА МЭДМЕНА.

Природные условия.

Уровень I – Пустыня.

Уровень II – Лесостепь.

Уровень III – Жилой комплекс: день.

Уровень IV – Другой жилой комплекс: ночь.

ОПИСАНИЕ МИССИЙ.

I-1. Нужно уничтожить две радарные станции, охраняемые двумя установками типа AAA каждая.

I-2. Каждая база охраняется 5-6 AAA и 2-3 ракетными установками RAPIER. Сама база состоит из двух или трех корпусов (в них могут быть оружие и горючее) и взлетно-посадочных полос с самолетами. База считается уничтоженной, когда разрушены все корпуса и все самолеты.

I-3. Охрана электростанции – AAA и RAPIER, иногда приезжает броневик VDA. От электростанции протянуты провода на опорах: опоры ломаются при стрельбе по ним.

I-4. Каждый командный центр (их два) – небольшое здание с антеннами на крыше – имеет при себе установки типа RAPIER и AAA и вышки со снайперами. Командиров, выбегающих из центров, нужно подбирать.

I-5. Агента нужно подобрать, расстреляв здание, в котором находится выход из подземного бункера. К выходу приезжают несколько броневиков VDA. При подборе агента на экран выводится красочная иллюстрация.

II-1. В этом уровне три радарных станции. Охраняются они не только AAA, но и RAPIER.

II-2. Химзавод состоит из главного корпуса и трех складов продукции (из разрушенных складов в воздух поднимаются струи зеленого дыма). Защита – AAA и броневики VDA.

II-3. Каждая из трех тюрем охраняется вражескими солдатами и танками ZCU. Из разрушенной тюрьмы выбегают люди – их надо спасать.

II-4. Лагерь с заложниками – четыре деревянных барака за сетчатой оградой – охраняется четырьмя вышками со снайперами. Заложников нужно высаживать около американского танка, а затем лететь к другому корпусу. По мере сбора заложников к лагерю подъезжают скорострельные ZCU.

II-5. В отличие от 1-го уровня, эта станция охраняется только людьми.

II-6. Каждый командир находится в собственном здании (похожем на сдвоенный ангар), и иногда еще охраняется солдатом. После поднятия на борт очередного командира на карте появляется красная точка, соответствующая следующему SCUD.

II-7. Каждый SCUD взрывается после двух ракет HELLFIRE.

III-1. Нужно в жилом квартале найти белую машину с буквами “UN” на борту и взять из нее на борт вертолета 6 человек. Этому препятствуют один солдат и танки ZCU.

III-2. Из корпусов заводов, охраняемых VDA, выбегают ученые. Подобрав всех, их нужно высадить у ближайшего посадочного места.

III-3. Каждый люк замаскирован под холмиком земли и охраняется либо танками ZCU, либо передвижными машинами, пускающими ракеты. После того как взорвалась ракета в люке, надо еще расстрелять оставшийся люк. В других холмиках могут быть жизни, защита, оружие, горючее.

III-4. Затерянные в море летчики находятся на надувных лодках в заливе и, обыч-

но, сопровождаются вражескими катерами. Последний найденный летчик рассказывает о местонахождении электростанции.

III-5. Аналогично II-5.

III-6. Яхта МЭДМЕНА сопровождается катерами и одним вертолетом. Кроме того, на борту яхты находятся солдаты. После того как в корпусе яхты будет пробита дыра, из нее начнут выпрыгивать люди, падать в воду и тонуть. Их надо спасать и отвозить на LANDING ZONE.

III-7. Три командных центра охраняются ZCU и синими ракетными машинами.

III-8. Еще одна группа заложников находится в тщательно охраняемом вертолетами доме, около которого стоит желтый автобус. Когда заложники сядут в автобус, нужно будет сопровождать его до самолета, находящегося к юго-востоку от дома. На пути автобуса попадаются другие машины, ZCU и проч. Все это нужно уничтожать. При переезде через сухое русло реки надо опустить мост. Когда заложники выйдут из автобуса, можно возвращаться на фрегат.

IV-1. Цель миссии – защитить нефтяные заводы от танков ZCU (сами заводы уничтожать нельзя). Когда все танки ликвидированы, нужно найти на побережье выход из подземного бункера, там надо подобрать шестерых начальников заводов и высадить их на площадке между заводами (в режиме карты – красная точка).

IV-2. Каждый из трех стоков охраняется ZCU, броневиками VDA и/или катерами. В сток надо стрелять так, чтобы он свернулся в спираль, и нефть прекратила течь.

IV-3. Несколько бункеров, разбросанных по местности, защищают танки, закопанные по башню в землю, или машины, пускающие ракеты.

IV-4. По дорогам части местности ездят белые грузовики, перевозящие оружие или людей. Нужно уничтожить пять грузовиков, перевозящих оружие. Трогать грузовики, перевозящие людей, запрещено. Все грузовики абсолютно одинаковы, за исключением того, что, когда они едут "вверх" по местности, видно, что они везут.

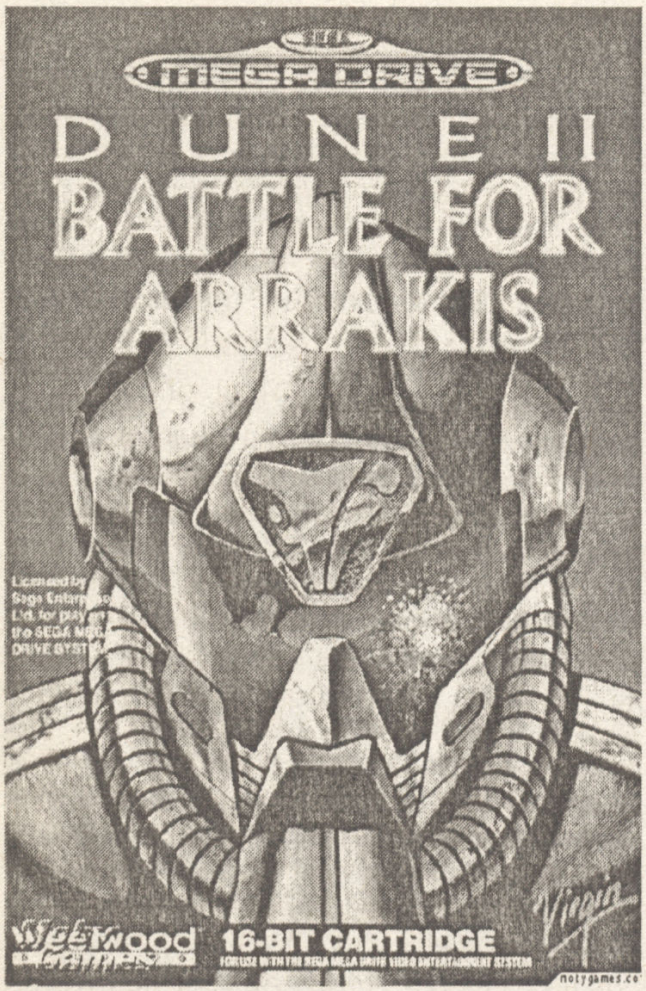
IV-5. Завод состоит из главного корпуса, двух труб и маленького корпуса. Охрана – машины цвета хаки, пускающие ракеты (одно их попадание снимает очень много защиты). Когда оба корпуса разрушены, надо подобрать из одного корпуса профессора. Он расскажет о местонахождении электростанции.

IV-6. Электростанцию защищают машины цвета хаки.

IV-7. Дворец очень сильно охраняется. На месте разрушенного дворца открывается вход в подвал. Когда вертолет садится на посадочную площадку (рядом), из подвала выбегает человек и садится в вертолет. Он объяснит, где находится самолет МЭДМЕНА.

IV-8. На взлетно-посадочной полосе (левый верхний угол карты) стоит самолет. В него из бронированной машины по одному забегают люди. Самолет охраняется танками ZCU. Если стрелять по нему в районе крыла, в корпусе образуется дыра, и оттуда выбегает человек. В него ни в коем случае нельзя стрелять – иначе все предыдущие миссии пойдут "насмарку". Подобрав человека, нужно окончательно уничтожить самолет. На экране картинка – кабина пилота. Кабина взрывается, и пилот падает лицом вниз. После возвращения на фрегат следует финальная заставка – президент США поздравляет пилотов.

DUNE II



В основе этой стратегической игры отличная книга, фильм-блокбастер и суперхит на PC. Всюду Дюне сопутствует безусловный успех.

Нужна продуманная стратегия и тонкие тактические уловки, не говоря уж о здравом смысле, чтобы завоевать победу, приняв вызов Императора! А задача совсем непроста – надо успеть добыть побольше Спайса (в том числе постараться зацапать и добычу противников) и захватить власть над Дюной. О том что такое Спайс прочитаете дальше в этой же главе.

Три Дома (Houses) схватились между собой, приняв вызов Императора: Дом благодарных Атрейдес, Дом хитроумных Ордос и Дом злобных Харконнен. Ваше право возглавить любой Дом, и в любом случае, к победе приведет лишь разумный баланс мысли и силы, только так можно помешать противнику добывать Спайс, а самому добыть как можно больше.

Нельзя звбывать, что в дикой пустыне, где приходится добывать Спайс (Spice), Вас поджидают и другие страшные враги и опасности. Гигантские песчаные черви (Sandworm) могут запросто сожрать Вашу армию без всякого предупреждения, алчные торговцы Шоама только и мечтают перехватить Спайс, а Император ждет удобного момента, чтобы вонзнить нож в спину!

ПЕРСОНАЖИ.

**** Carryall.***

Летательный аппрат, есть на вооружении у любого дома, производится на высокотехнологичном заводе (High Teck Factory. HTF). Радиус действия неизвестен, скорость 160 км/час. Это транспортный самолет с легкой броней и без вооружения, перезвонит с места на место Харвестеры, когда они полностью загрузятся Спайсом. Могут быть сбиты ракетами и АА оружием.

**** Frigate.***

Настоящий космический челнок, автоматически переправляет любые боевые подразделения в Starport (Старпорт); радиус действия неизвестен, скорость 250 км/час; ясное дело, необходим Старпорт. Эти аппараты находятся на вооружении торговцев Гильдии Шоам.

** Sandworm.*

Коренной обитатель Дюны чисто природного происхождения, на кого работает неизвестно, скорее всего, на себя и свой живот, двигается со скоростью 30 км/час. Уничтожить их трудно, пули и взрывы на них практически не действуют, а вот ракеты и пушечки крупного калибра совсем другое дело!

Чаще всего Червей привлекают сотрясения земли, неизбежные в любой битве, и они тут как тут, кровожадные, прожорливые, не щадящие ни живых, ни мертвых!

** Siege Tank.*

По типу это танк огневой поддержки, на вооружении практически у всех, производится на высокоразвитых заводах Тяжелого Оружия (Upgraded Heavy Factory – UHF), радиус действия довольно большой, скорость 32 км/час.

Прочная броня, пули отскакивают как горох, да и взрывы могут нанести лишь незначительные повреждения. Используйте сразу ракеты и крупнокалиберные пушки, не тратьте попусту сил, времени и боеприпасов.

Очень хорош против пехоты и разнообразной техники (если на ней нет серьезного оружия), но двигается очень медленно, а против хорошо вооруженных машин с серьезной броней ему и далать нечего.

** Sardaukar.*

Сардокар – наземное боевое подразделение на службе Императорского Дома, радиус действия относительно невелик, скорость (пешком) 15 км/час. Для них требуются Бараки (Barracks), броня легкая, могут быть уничтожены даже стрелковым оружием.

Это элитное террористическое подразделение Императорского Дома, владеет двумя видами оружия, и когда нужно, мгновенно переключается на автомат, чтобы уничтожить пехоту, или на ракетную безоткатку, чтобы победить бронированные машины.

** Engineer.*

Инженеры относятся к специальным механическим частям, сражаются в армии всех Домов, для них требуются усовершенстованные бараки (Upgraded Barracks), передвигаются пешком со скоростью 10 км/час. Очень уязвимы, легко уничтожить стрелковым оружием, огнем и взрывом.

Когда засылаете инженеров во вражеские здания и сооружения, то они немедленно их захватывают. Этим можно ослабить противника и самому сэкономить на строительстве.

** Thumper.*

Наземная экологическая команда оборонительного характера, доступна всем, но только в режиме нескольких игроков. Требуются усовершенствованные бараки, скорость 15 км/час.

Не боятся противотанкового оружия, но огонь, взрывы и стрелковое оружие работает против них отлично.

Своими действиями "экологи" производят ритмические колебания почвы, чем и привлекает огромных пустынных червей.

** Quad.*

Легкая атакующая боевая машина, состоит на вооружении армий всех Домов, производится на заводе Upgrade Light Factory, развивает скорость 59 км/час, можно палить из крупнокалиберного оружия или ракетой. Вооружен бро-

небойными ракетами и сгодится практически против любой бронетехники врага.

**** Combat Tank.***

Средний боевой танк, средняя броня, средняя скорсоть 40 км/час, производится на Heavy Factory, стрелковым оружием и взрывчаткой его не взять, но ведь есть ракеты и крупнокалиберные пушки...

Эффективен против бронетехники врага.

**** MCV.***

Передвижной завод, есть в любых армиях, для производства требуется Uprgaded Factory и Reoair Pad (Ремонтная база), скорость 15 км/час, можно уничтожить ракетами и крупнокалиберными пушками.

После того, как разместите MCV в подходящем месте, его можно превратить в Construction Yard.

**** Light infantry.***

Для легких пехотных подразделений, безусловно, требуются Бараки. Без них не может обойтись ни одна армия, скорость 10 км/час. Тяжелое вооружение против пехоты неэффективно, лучше использовать пулевое оружие (Trike или Light infantry), огонь (Ornithopter) и фугасные взрывы (Siege tank).

Легкий пехотинец вооружен 9-мм штурмовым карабином "RP assault rifle", поэтому эффективен для уничтожения легкой пехоты противника и не бронированной техники.

**** Troopers.***

Еще одно наземное подразделение, производится в Upgraded Barracks, скорость 6 км/час, легко уничтожить огнем, взрывчаткой и из стрелкового оружия.

Труперы вооружены противотанковыми ракетами с бронебойными боеголовками, очень эффективны против вражеской бронетехники, но против легкой пехоты не тянут.

Houses Unit (Боевые подразделения разных Домов).

**** Dead Hand Missile.***

"Смертельная рука" – это ракета боевой поддержки, на вооружении Дома Харконнен (требуется Harkonnen Palace), скорость 700 км/час. Такая ракета несет ядерную боеголовку, точнее, несколько разделяющихся боеголовок, уничтожая чуть ли не все на огромном пространстве.

**** Devastator.***

Что-то вроде мощного боевого танка, производится на Heavy Factory + Research Center (IX Исследовательский центр), скорость 30 км/час, действует в составе армии Дома Харконнен. Девастейтор самый могучий танк, но стреляет и движется довольно медленно. Использует запрещенную ядерную технологию, стреляет двойными плазменными залпами. Его можно направить в стан врага как камикадзе, и он сам себя взорвет в нужном месте, в нужный момент! Но даже этого монстра можно уничтожить точным выстрелом из крупнокалиберной пушки или ракетой.

**** Deviator.***

Могучая машина боевой поддержки в армии Ордос, производится на Heavy Factory + IX Research Center, скорость 30 км/час, может быть уничтожена практически из любого оружия.

Дело в том, что Девиатор атакует специальным газовым облаком, действующим на управление вражеской боевой техники. На небольшое время она как бы переходит на Вашу сторону и открывает огонь по своим! А людишки все целехонькие!

** Missile Tank.*

Танк огневой поддержки в армиях Атрейдес и Харконнен. Ордос могут купить его в Старпорту. Производится на UHF + RC, большой радиус действия, скорость 40 км/час, настоящая ракетная установка, скорость стрельбы выше чем у тяжелых танков. Эффективен против воздушных целей и наземной техники, но пехота с ним может запросто разделаться.

** Sonic Tank.*

Мощный атакующий танк в армии Атрейдес, производится на HF + RC, скорость 44 км/час, можно подбить только ракетами или крупнокалиберными орудиями. Посылает мощные звуковые волны, эффективно уничтожает пехоту и легкие боевые машины, не разбирая где друг, а где враг.

** Ornithopter.*

Атакующая воздушная боевая машина в армии Атрейдис, производится на Upgraded High Tech Factory, скорость 340 км/час.

Самая быстрая машина в игре, имеет легкую броню, способна сбрасывать 500-фунтовые бомбы, очень эффективна против пехоты и легкой боевой техники, но и мощным бронированным танкам не поздоровится. Сбить можно только ракетами или другим AA оружием. Стоит игроку выбрать цель воздушной атаки, Орнитоптер выполнит ее автоматически.

** Trike.*

Легкая трехколесная машина в армиях Атрейдис и Харконнен, используется в атакующих и разведывательных операциях, производится на Light Factory, скорость 72 км/час.

Можно уничтожить любым оружием, но крупноколиберные пушки наименее эффективны для этой цели. Легкая броня и тяжелые пулеметы позволяют использовать его против пехоты и легкой боевой техники.

** Raider.*

Очень быстрая боевая и разведывательная машина в армии Ордос, производится на Light Factory, скорость 90 км/час.

** Fremen.*

Великолепные воины, знатоки пустыни в армии Атрейдис, перемещаются пешком со скоростью 17 км/час, требуется Atreides Palace.

Хорошо знают и ориентируются в пустыне, настоящее элитное диверсионное подразделение, опасное и... невидимое! Это Stealth Units! Их можно засечь только когда они открывают огонь или приближаются очень близко к вражескому пехотному отряду.

** Sabotteur Type: Species Forces.*

Очень опасное диверсионное подразделение в армии Ордос (требуется Ordos Palace), скорость 15 км/час (пешком), проникает в любое здание. Как только один Саботажник проберется на объект врага, то пиши пропало, тут же его уничтожит.

Сооружения (Structures).

** Refinery.*

Промышленное сооружение, основа всего производства Спайса на Дюне (требуется Wind Trap). Харвестеры перевозят добытую руду на перерабатывающий завод (Refinery), где Спайс превращается в Солярис (Solaris). На каждом заводе хранится Спайса на тысячу Солярис! Очищенный Спайс распределяется на хранение в башни и заводы. Немедленно постройте такой перерабатывающий завод и разворачивайте добычу Спайса, хотя уничтожить его можно практически из любого вида оружия.

*** Barraks.**

Производящее предприятие, необходимое для производства и обучения легких пехотинцев. Чтобы производить более мощную пехоту, Бараки нужно усовершенствовать (Upgrade), уничтожить их можно практически любым оружием (требуется Wind Trap).

*** Cun Turret.**

Наземная орудийная башня (требуются Бараки), элемент оборонительной системы баз, на средней дистанции отлично уничтожает любую технику, в том числе и тяжелые танки, а крупнокалиберные снаряды и ракеты вполне могут уничтожить ее.

*** Outpost.**

Наблюдательный военный пост (требуются Бараки). Если игрок набрал достаточную мощь, то аутпост будет выдавать радарную "карту", причем радар автоматически активируется, как только строительство закончено.

Можно уничтожить любым оружем.

*** Rocket Turret.**

Наземная ракетная башня (требуется Outpost), оборонительное сооружение на базе, как бы усовершенствованная Gun Turret. При прицеливании необходима соответствующая энергия. Довольно приличная броня, можно уничтожить только ракетами или крупнокалиберными пушками.

*** High Tech Factory.**

Производящий завод (требуется Outpost), здесь производятся Carryalls. Дом Атрейдис усовершенствовал этот завод для производства Орнитоптеров.

Броня слабенькая, завод можно уничтожить практически любым оружием.

*** Starport.**

Очень передовое сооружение (требуется Outpost), позволяет Вам участвовать в межгалактической торговле с тороговой гильдией С.Н.О.А.М. По существу это космический рынок, где можно купить и продать что угодно. Но без Старпорта никакая торговля невозможна.

Вот только уничтожить его можно запросто, любым оружием.

*** Light Factory.**

Производящий завод (требуется Refinery), выпускает легкие боевые машины, может быть усовершенствован.

Нужно очень серьезно охранять, можно уничтожить любым оружием.

*** Silo.**

Башня-хранилище (требуется Refinery). В Spice Silo игрок может сохранять добытый Спайс. Когда процесс очистки завершается, Спайс автоматически распределяется между Silo. Когда добыча превышает объем хранения в Silo, то излишки будут утрачены. Если враг атакует Ваше Silo, захватывает их или уничтожает, соотвественно уменьшается и количество имеющегося Спайса.

Эти башни можно уничтожить почти любым оружием.

*** Concrete Slab.**

В некотором смысле, фундамент (требуется Construction Yard). Если Ваши сооружения не имеют фундамента, то их легко можно повредить. А вот когда установите все на мощных бетонных фундаментах, то их не будет разрушать пустынная эрозия.

Если фундаменты разрушены, то починить их нельзя, можно только заново построить объект или бросить его.

*** Costruction Yard.**

Производящая стройплощадка, ничего не требуется построить до нее. Соо-

ружается с помощью MCV – мобильного строительного парка (Mobile Construction Vehicle). Это основа всей строительной программы, она самостоятельно производит небольшое количество электроэнергии и необходима для строительства новых сооружений. Охраняйте ее любой ценой, это залог успеха и развития Вашей базы!

Достаточно прочное сооружение, но повреждения ему враг все-таки может нанести разными видами оружия.

**** Wind Trap.***

Это мощная электростанция (требуется вначале построить Coustruction Yard), поставляет энергию и воду на базу. Мощные ветровые потоки поступают по воздуховодам к подземным турбогенераторам, где образуется электрическая энергия и добывается вода.

К сожалению, эти важнейшие сооружения довольно легко уничтожить, если не построить мощную оборону.

**** Heavy Factory.***

Производящий завод (требуется Refinery), позволяет Вам построить тяжелую технику, Харвестеры для добычи Спайса и разные танки. После усовершенствования можно строить и более передовую технику.

Могут быть повреждены мощным оружием.

**** Repair Pad.***

Промышленное предприятие, ремонтная база (Требуется Heavy Factory). На нем можно ремонтировать разную технику. Уничтожить довольно легко.

**** IX Research Center.***

Технологическое сооружение (требует Outpost). IX исследовательский центр обеспечивает технологиями усовершенствования различные заводы, без него невозможно создавать продвинутую технику и прототипы.

Уничтожить нетрудно.

**** Palace.***

Столичное сооружение (требуется IX Research Center) – дворцы являются командными центрами. Здесь появляется много дополнительных опций, становится доступным различное продвинутое оружие.

Уничтожить можно, хотя они достаточно прочные.

**** Атрейдис.***

Удивительно красивая планета Каладан, родина Атрейдис, зеленая, цветущая, богатая, процветающая, очень много воды – это особенно важно!

Лидер: руководит Домом благородный, умный, дипломатичный герцог Duke Leto Atreides.

Mentat Master of Assassing: Ментант, или человек-компьютер, мастер политического заговора и убийства, умный, благородный, предан Дому Атрейдис. Зовут мудреца Norce Monco.

Military Strengths: военная мощь Дома очень велика, чего стоят только одни Орнитоптеры; отличные сооружения и боевая техника, безусловная преданность своему герцогу; великолепный стратег Ментат; потенциальный дипломатический союз с воинами Фримен.

House Profile: Очень нравственная страна, здесь уже 10 поколений правит благородная династия герцога, люди очень трудолюбивые, преданные своим правителям. Да и армия готова голову сложить за свой Дом. Наши шпионы докладывали, что ничего подобного не замечали в других Домах Галактики, кро-

ме, пожалуй, Фрименов.

Старый надежный стратег герцога Нори Монео советует быть очень осторожным, вызов Императора ему представляется весьма подозрительным. Атрейдис предлагает занять выжидательную позицию, отражать атаки и делать упор на дипломатию. Но возможно скоро их терпение кончится...

Insignia (Знак отличия) – Ястреб (Hawk).

* Харконнен.

Их родная планета Geidi Prime, мрачная, промышленная, отравленная отходами, в общем, мерзкая.

Лидер: Барон Харконнен или Siridar-Barron, Планетарный Правитель, такой же мерзкий, как и его планета – мстительный, завистливый, ненавидящий Герцога Лето, ненавидит вообще весь Дом Атрейдис.

Ментат: Hayt De Vries, это Ghola, оживший труп, зомби с планеты Teilaxa – умный, безжалостный, хладнокровный эгоманьяк, как и весь Дом!

Военная мощь, в основном, сочетание грубой силы и нелегального атомного оружия – сплетен на этот счет много. Безжалостность Барона и его Ментата широко известна, солдаты безумно боятся Барона. Ходят слухи, что он пьет кровь принесших плохие вести. Может быть, поэтому у Харконнен в сердце вмонтирован специальный клапан, чтобы крови напиться было легче?!

House Profile – каков мир, таковы и его обитатели – злобные безжалостные к друзьям и врагам. Долгие годы насилие и страх правят этой планетой. Предательство за предательством, насилие за насилием, шпионы просто не успевают проследить за сменой военного руководства, за исключением, конечно, самого Барона.

Когда-то мелкий служащий на месторождениях Арракис, Барон теперь мечтает завладеть всеми запасами Спайса. Он хочет стать Правителем Дюны и обещает отрезать палец с герцогским кольцом с руки Лето! Так что предстоит серьезная заваруха.

Знак отличия – Барон.

* Ордос.

Маленькая планета, покрытая льдом, на самом краю Галактики. Основа экономики торговля, точнее, контрабанда. Больше ничего шпионам не удалось узнать про экономику планеты.

Лидер. По сути дела, никакого лидера нет, существует как бы картель богатейших людей, контролирующих всю финансовую систему и сам Дом Ордос. Этих людей никто не видел, кроме нескольких генералов, которые затем один за другим погибли при таинственных обстоятельствах.

Ментат. И его нет. Предыдущий по имени Аммон был казнен по обвинению в коррупции. Шпионы сообщают, что, вероятно, удалось создать с помощью компьютера Айксианского клона в виде человека (IX Recearch Center – Айкси Исследовательский центр), который проникает незаметно, как свой, в Исследовательский центр и приобретает там за Спайс самые передовые и даже запрещенные технологии.

Военная мощь – запрещенные технологии, нелегальное оружие, полученное в Айкси-центре; есть и небольшая армия, в основном, наемники. Короче говоря, деньги решают все.

House Profile – про них можно сказать, что это прирожденные диверсанты, обожают очень дорогое оружие и запрещенные технологии.

У них такое Айксианское оружие, о котором Харконнен и Атрейдис не смеют даже и мечтать! Но может быть, это и сплетни – выясните по ходу игры.

Знак отличия – Змея.

* Спайс.

Spice Melange, наверняка, самое дорогое и важное вещество во Вселенной, которое позволяет летать в четвертом измерении быстрее скорости света! Без этого спайс-мутированные члены Лиги Навигаторов обйтись не могут. Кроме того, с помощью Спайса можно продлить человеческую жизнь на сотни лет, а как без этого обойтись космическим пилотам?

Во всей Галактике драгоценный Спайс обнаружен только на планете Арракис, и следы этого видны в синих-синих глазах уроженцев планеты Фрименов. Спайс добывается в пустынных месторождениях и экспортируется по всей Империи. Без Спайса у Падишаха Империи нет никакой Империи!

Теперь все внимание планете Арракис – ничто не должно помешать добыче Спайса, вещество должно непрерывно течь буквально рекой!

ПРОХОЖДЕНИЕ.
СЦЕНАРИИ ЗА АТРЕЙДИС.

* Сценарий 1.

Нетрудно догадаться, что выступая впервые в роли лидера армии Атрейдис, Вы должны решать довольно простые задачи – это нечто вроде тренировки. Врагов немного, цели простые. И хотя нельзя создавать новых бойцов и технику по ходу миссии, можно получить подкрепление для обороны своей базы.

Вы должны уничтожить солдат Харконнен, атакующих базы, а также добыть Спайса на сумму в 2500 Солярис. У этого сценария две версии, но мало чем отличающихся. Незначительно отличаются: состав Вашей армиии, расположение войск Харконнен, характер территории и место боя.

В одной из версий стартуете возле верхнего края карты, в Вашем отряде три Трайка и два легких пехотинца. В другой версии на один Трайк меньше, и дело происходит на юге.

Первым делом нужно запустить производство. Постройте бетонный фундамент (concrete slab), затем поставьте на него электростанцию (Wind trap), а когда появится энергетическая база, необходимо построить завод, перерабатывающий Спайс (Refinery) – немедленно! Не забудьте только установить две бетонные площадки в качестве фундамента для него. Такой завод строится довольно долго, с этим медлить нельзя.

Одновременно отправьте Трайки обследовать территорию, но все время следите за своей базой, возможны вражеские атаки.

Обследуйте край скалы, на которой находится Ваша база, там поблизости расположены месторождения Спайса. Отправьте Трайки обследовать эту территорию, там почти наверняка находится вражеская пехота. Уничтожьте ее и вернитесь на базу.

Когда завод еще строится или сразу же после завершения строительства Харконнен обязательно нанесут Вам визит, прилетят на Карриолл. Атакуйте их без промедления, иначе они уничтожают

электростанцию или серьезно повредят строительную площадку.

Когда разделаетесь с агрессорами (главное, чтобы они не застали Вас врасплох), пора приступать к разработке месторождения. Совершенно ясно, что здесь сырья более чем достаточно. Однако, на перерабатывающем заводе можно хранить Спайса только на 2000 Солярис, поэтому необходимо построить башню Сило, где и сложить еще на 500 Солярис добытого Спайса. Можете разместить ее на фундаменте завода, там будет свободное место.

Сосредоточьте свое войско и легко отобьете атаки врага. Харконнен не смогут собрать большие силы, поэтому проблем особых не будет.

**** Сценарий 2.***

Ваш Ментат Нури Монео разработал более сложную операцию. На этот раз Харконнен захватили Imperial Basin и установили свой Аутпост. Ваша задача построить собственную базу, атаковать врага и выбить его с захваченной территории. Теперь Вы можете создать себе войска, поскольку в Вашем распоряжении Бараки и Легкий Завод. Постройте Радарный Аутпост, чтобы всегда точно знать расположение своих и вражеских частей.

Как и в предыдущем сценарии, здесь два варианта этой миссии. Один вариант разворачивается в северной центральной зоне карты, в Вашем отряде пять Трайков и три легких пехотинца. Другая миссия осуществляется в северовосточной зоне с тремя Трайками и пятью пехотинцами. В этом сценарии важную роль играет богатое месторождение Спайса в северозападной зоне.

Первым делом постройте бетонные фундаменты, затем электростанцию, перерабатывающий завод и начинайте добычу руды. Затем заложите еще несколько фундаментов, постройте Легкий завод и начните производить Трайки, чтобы обеспечить надежную оборону базы. Враги, безусловно, будут атаковать, чтобы помешать Вам завершить строительство, поэтому держите свою армию наготове и наносите упреждающие удары. Не стоит пока заниматься обследованием территории, продолжайте обустраивать базу, разместите построенные Трайки на границе, чтобы своевременно отражать атаки, непрерывно патрулируйте вокруг базы (guard mode). Трайки немедленно атакуют врагов, как только те приблизятся, а отбив атаку, вернутся на прежнюю позицию. Такая тактика позволит избежать нападения Песчаных червей. Одновременно постройте еще несколько фундаментов, и хотя денег не слишком много, постройте еще одну электростанцию и перерабатывающий завод, экономьте не чем-нибудь другом. Второй завод обеспечит хранение Спайса на 2000 Солярис, а второй Харвестер увеличит добычу руды. Без второй электростанции ничего не получится.

После этого можно возобновить производство Трайков, постройить Бараки, затем Аутпост и легких пехотинцев, чтобы усилить оборону своей базы. Если средства позволят, постройте несколько фундаментов, третью электростанцию и Аутпост.

После этого направьте все свои денежные ресурсы на производство Трайков и легких пехотинцев, соберите приличную армию и отправляйтесь на юг, уничтожая встретившихся по пути вра-

гов. Старайтесь держаться горных и каменистых участков, иначе станете добычей Песчаных червей.

Не прекращайте производство Трайков. Вашей армии вряд ли удастся добраться без потерь до вражеской базы и преодолеть ее мощную оборону. Уничтожайте живую силу и технику врага, не щадите сил, бросайте в бой все свои войска.

К тому моменту, когда Ваш отряд будет уничтожен или понесет серьезные потери, должна быть уже готова вторая штурмовая группа с шестью или более Трайками. Немедленно отправляйте ее на юг к вражеской базе, уничтожайте пехоту и захватите побольше вражеской территории.

На базе Харконнен две электростанции, Бараки, стройплощадка и, возможно, Легкий завод. Первым делом уничтожьте стройплощадку, чтобы враг не мог нечего построить, затем атакуйте Бараки и Завод, чтобы остановить производство вооружения и солдат. Когда уничтожите все сооружения, миссия завершена.

Совет. Когда уничтожаете вражеские сооружения, то обычно "в момент гибели" они создают одного или нескольких пехотинцев. Не забывайте их уничтожить, прежде чем займетесь следующим заданием.

* Сценарий 3.

Во многих отношениях этот сценарий напоминает первый, задача простая и ясная – нужно добыть Спайса на 5000 Солярис, но на этот раз Вам противостоит Дом Ордос. Ваш советник Нори Монео посоветует избегать схваток, но если враги нападут на Вас, постарайтесь их уничтожить.

Здесь также два варианта развития сценария. В одном случае в Вашем распоряжении один Труппер, один легкий пехотинец, два Квада (Quad) и два Трайка, стартуете в левой верхней части карты. В другом варианте действие начинается в правой нижней зоне. Ваша задача заметно более сложная в этом сценарии, поскольку враг будет беспрерывно атаковать с самого начала.

Как обычно, начинайте с фундаментов, электростанции, очистного завода. Затем приступайте к добыче Спайса, постройте еще фундаменты и Бараки, не теряя времени. Ордос начнут свои атаки на дальнюю зону Вашей базы, поэтому всю первоначальную армию сосредоточьте именно там, чтобы враг не прорвался.

Построив бараки, начните производить пехоту. Пока не стоит усовершенствовать Труппер. Создайте 10-12 пехотинцев, чтобы скомпенсировать потери. К счастью, после массированных атакующих действий в начале миссии, Ордос временно ослабят свою активность. База врага расположена в стороне от Вашей: если база на западе, то атаки Ордос следуют с юго-востока; если база на востоке, то Ордос атакуют с северозапада. Вот на этих наиболее опасных направлениях и расставьте новых пехотинцев.

Пора построить 2-ю электростанцию, еще один перерабатывающий завод и Легкий завод. Вторые Рефайнери и Харвестер позволят усовершенствовать Легкий завод и начать производство Квадов, а заодно сделать Апгрейд (усоверщенствование) Бараков, чтобы выпускать Трупперов. Идея очень своевременная, ведь Ордос не оставят Вас в покое. Как и прежде, сосредоточьте основные силы

на направлении главных атак Ордос, но оставьте небольшие силы для охраны тылов на случай возможных воздушных операций вражеских Карриолл.

Не забывайте, однако, добывать Спайс, это главная задача. Не устраивайте военного перепроизводства, за убитых Ордос денег не платят! Постройте башню Сило для хранения Спайса на 1000 Солярис, ведь на двух Рефайнери сможете сохранить лишь на 4000. Когда сформируется приличная армия, производите лишь замену погибшим, держите ее на уровне, а когда добудете Спайса на 5000 Солярис, можете переходить к следующему сценарию.

**** Сценарий 4.***

Ни для кого не секрет, что Герцог Лето мечтает о союзе с Фремен, коренными жителями платены Арракис. Однако те не хотят принимать участие в борьбе за месторождения Спайса на Дюне. Однако Атрейдис никогда не атакуют Фримен и не пытаются силой склонить их на свою сторону. Можно оказать им помощь. Возможно, тогда они станут могучими союзниками Атрейдис.

Территория Фримен блокирована армией Харконнен и подвергается непрерывным атакам, поэтому Вам предстоит прорваться сквозь базу Харконнен и снять блокаду. В этой миссии Вы можете строить тяжелые боевые танки (Battle Tank), для чего необходимо построить тяжелый завод.

Миссия начинается на западной границе. В Вашем распоряжении шесть танков, три легких пехотинца, пара Трайков и Квад. Блокированные Фримен находятся в юговосточном углу, база Харконнен как раз между Вами и ими.

Понятно, что Харконнен начнут атаковать Вас с самого начала, как только начнете строиться. Вам необходимо построить несколько электростанций, чтобы обеспечить себя энергией. На всякий случай начните с одной (чтобы не надорваться!), главное построить побыстрее тяжелый завод. Тогда сможете строить танки, а заодно получите дополнительный Ханвестер, и хотя бы временно отложите строительство второго очистного завода.

Построив завод, займитесь строительством танков и Бараков, затем немедленно сделайте им "апгрейд", чтобы создать Инженеров. Теперь усорешенствуйте легкий завод, чтобы возместить понесенные в боях потери. К счастью, Харконнен вынуждены вести борьбу на два фронта и держать часть своей армии на юговостоке, атакуя Фримен.

Вокруг базы Харконнен (в центральной зоне) расположено несколько орудийных башен, с ними придется считаться при штурме. В этом сценарии самый простой путь прорваться, это уничтожить башни с помощью танковой атаки. Значит, нужно запустить заводы и бараки на полную мощь, чтобы возместить боевые потери, обеспечить надежную оборону, создать мощный штурмовой кулак из танков и Трайков. Тогда можно будет атаковать базу и уничтожить орудийные башни.

Одновременно создайте нескольких Инженеров, отправьте их в сооружения на базе Харконнен. Они уничтожат их и тем самым заметно ослабят оборону врага. Лучше всего постараться уничтожить, первым делом, строительную площадку и очистительный завод. Затем подведите свои войска и приступите к систематическому уничтожению базы,

используя Инженеров и боевую технику. Когда уничтожите живую силу и технику, захватите все здания и сооружения, миссия завершена, и Фримен свободны!

**** Сценарий 5.***

Чтобы закрепить дружбу с Фримен, Герцог Лето приказывает атаковать базу Харконнен и освободить захваченных в плен людей Фримен. Однако Бараки, в которых содержат заключенных нужно захватить с помощью Инженеров, если Вы уничтожите Бараки другим способом, то пленные наверняка погубнут.

Миссия начинается в юго-восточной части карты, у Вас есть очистной завод и харвестер доставлен по воздуху уже в самом начале, построены Бараки, легкий завод, две электростанции. В Вашей армии Квад, Трайк, Труппер, три легких пехотинца и пара инженеров.

Как только начинается миссия, сделайте "апгрейд" легкой фабрики и бараков, бюджет у Вас вполне приличный, а Харвестер дает дополнительный доход. Смело тратьте деньги, стройте новые подразделения, чтобы обеспечить надежную защиту базы от нападок Харконнен, но нужны и штурмовые подразделения, поскольку контрабанда вовсю процветает в Старпорт на севере. Если удастся захватить его, то наемники не смогут оказать помощь Харконнен. Соберите свои войска в мощный кулак, отправляйтесь на север и постарайтесь захватить Старпорт в отпущенный лимит времени. Таймер, ведущий отсчет времени, находится в верхнем правом углу экрана, всегда будете знать, сколько у Вас осталось времени.

Когда будете проходить каньон, встретите сопротивление врага. Наемники предупредят Вас, чтобы держались подальше от их базы, наплюйте на их угрозы. Двигайтесь на восток, сверните на юг, обойдите скальный выступ и поднимитесь к Старпорту. Разделайтесь с наемниками, они недолго будут сопротивляться, запустите инженеров, один должен захватить электростанцию, а второй – Старпорт. Как только удастся захватить Старпорт, наемники продадут свою другую электростанцию, а с образовавшейся пехотой разберетесь без труда.

Теперь получите в подарок кучу всякой контрабанды (в Старпорту), в том числе и MCV для строительства собственной стройплощадки. Установите ее в той зоне, где находилась проданная наемниками электростанция. Отправьте парочку вновь построенных подразделений на свою собственную базу.

Самое время начать эксплуатацию Старпорта. Купите еще один Харвестер, Карриолл, а также ракетный (missile) и осадный (siege) танки. Направьте Харвестер на добычу Спайса, а Карриолл используйте для его транспортировки с одного места на другоен. Стройплощадка также не должна простаивать, Вам нужны орудийные башни для обеих баз и в большом количестве. Полезно построить электростанцию, а то и две, по мере необходимости.

Но не тратьте все свои средства как пьяный матрос. Вам понадобятся еще и танки, чтобы снова прорваться в Старпорт. База наемников хоть и невелика, но очень удобно расположена, укрыта за скальной стеной, и проход к ней очень узок. Установите танки на боевую позицию, а орудийные башни на скалах поближе к проходу. На своей южной базе

разместите башни на севере и северозападе, это два главных направления, по которым возможны атаки врага.

Время от времени наемники будут тревожить Вас мелкими наскоками с разных сторон, но, в конце концов, они соберут свои силы в кулак и атакуют одну, а может и обе Ваши базы. Отправляйте время от времени новые подразделения на свою базу из Старпорта, чтобы компенсировать потери, поскольку этот штурм лишь начало широкомасштабной операции.

Огромное войско Харконнен в составе более десятка белых машин при поддержке пехоты набросится на северную базу. Танки, охраняющие проход к базе, возможно, будут уничтожены врагом, прежде чем сумеют нанести ему серьезные потери. Но даже в этом случае еще не все потеряно! Остальные войска и орудийные башни способны защитить жизненно важные объекты на Вашей базе.

База Харконнен расположена на севере, ограждена мощными стенами и защищена орудийными башнями. Бараки находятся в северозападной части базы. Постарайтесь прорваться с северовостока, здесь только одна орудийная башня. Уничтожьте ее, отправьте инженера в бараки и справитесь с главной задачей – миссия выполнена.

**** Сценарий 6.***

К сожалению, все усилия оказались напрасными, захваченные пленники Фримен (вблизи Seitch Tabr) были уже убиты. Ваш благодарный порыв не привел к успеху, но еще есть шанс убедить Фримен в своей искренней дружбе. Пока Вы занимались акцией спасения, войска Ордос захватили Funeral Plain – святую землю народов Фримен. Теперь Вы получаете предложение от Fremen Warrior: если удастся уничтожить Старпорт наемников и их анклав, то аборигены станут Вашими союзниками.

Есть два варианта сценария. В первом Вы начинаете посреди южной зоны карты, стройплощадки нет, но зато "под парами" MCV. Установите ее слева на скальный фундамент, поближе к краю скального обрыва. Практически сразу атакует огромная армия Ордос. Особенно опасна механизированная колонна, идущая на штурм с востока. Постройте на этом направлении стройплощадку, чтобы суметь организовать оборону и достойную встречу врагу.

Первым делом необходимо отразить массированную атаку Ордос с севера. Встретьте их мощной танковой контратакой, а пехота с Трайком сделают все остальное. Затем отправьте свои боевые машины направо, чтобы уничтожить вражескую механизированную штурмовую колонну.

По ходу отражения этой атаки и даже до этого постарайтесь быстренько построить небольшую базу, запустите электростанцию, затем очистной завод и Бараки. Постройте 2-ю электростанцию и несколько орудийных башен. Обязательно установите бетонные фундаменты под башни, разместите их на восточной границе. Возведите стены, чтобы не опасаться атак на этом направлении.

Разместите побольше башен на северной и западной границах базы, откуда вероятнее всего последуют атаки Ордос. Одновременно с отражением атак и строительством оборонительных сооружений приступайте к добыче Спайса, деньги очень понадобятся. Сформируйте

команду разведчиков (Scout unit), придайте ей боевую технику и отправьте вдоль южной границы карты в угол. В разведотряд должны войти Трайки, Квады, Танки, но не оголяйте оборону базы, иначе вернетесь к разбитому корыту. Возьмите с собой еще 5-6 инженеров.

Из югозападного угла направьте отряд на север через горные перевалы и дальше в северозападный угол карты. Захватите и разграбьте небольшую базу наемников, возьмите все, включая электростанции и Старпорт. Затем установите поблизости бетонные фундаменты и начните строительство орудийных башен. Очень скоро Вас атакуют Ордос. Они попытаются отбить трофеи, и если есть свободные войска, немедленно переправьте их сюда.

Теперь самое время разделаться с базой Ордос. Здесь довольно мало места (на базе наемников) для размещения новых сооружений. Если удастся, почините фундаменты, продайте пару Сило, чтобы освободить место, в общем, найдете выход. Стратегически это блестящая позиция для атаки на Ордос, передислоцируйте сюда новые подразделения всех родов войск. Обязательно включите в операцию нескольких Инженеров, чтобы разобраться с любыми сооружениями Ордос.

Совет. Постарайтесь захватить харвестер в зоне его разгрузки, эта машина очень пригодится.

Когда Ваша штурмовая группа готова, отправляйтесь на восток, пустите вперед боевую технику и сконцентрируйтесь на уничтожении орудийных башен и вражеской техники, а потом уж займитесь зданиями и сооружениями. Продолжите давление на восточную часть базы Ордос, уничтожьте в первую очередь заводы и Бараки. Отправьте поврежденные машины в лагерь наемников для ремонта, а затем верните их в бой. Продолжайте подобную тактику, уничтожайте все атакующие силы Ордос, затем добейте оставшихся в живых.

Вторая версия миссии отличается лишь расположением баз на карте. Действуйте приблизительно в той же последовательности, но маршруты, понятно, будут совсем другими. Вы начинаете миссию с уже работающей стройплощадкой, но армия будет немного послабее, старт в северовосточном углу.

Совет. Используйте Инженеров, чтобы захватить заводы и Бараки, как только сможете. Тогда сами сможете производить новые подразделения прямо в центре вражеской базы. Сохраните тем самым время – не нужно будет доставлять подкрепления с собственной базы.

Как и в 1-й версии сценария, постройте несколько орудийных башен и сконцентрируйте их на югозападе, поскольку именно оттуда чаще всего будут атаковать Ордос.

Лагерь наемников располагается на западе от Вашей стартовой позиции. При первой же возможности направьте туда Трайк на разведку. Подходите к лагерю с юга, чтобы не попасть под огонь ракетных башен на севере. Немедленно отправьте инженеров, чтобы захватить электростанции как можно быстрее. Эти ракетные башни-установки не работают без электричества, сможете уничтожить их запросто, после того как захватите всю базу.

База Ордос и Старпорт расположены на юге от Вашей стартовой позиции. Ес-

тественно, их атаки в основном сосредотачиваются на этом направлении. Старпорт великолепно защищен, как и вся северная сторона базы. Как и в другом варианте, используйте базу наемников в качестве плацдарма для решительной атаки. Соберите свои силы здесь и отправляйтесь на запад и на юг, чтобы атаковать базу Ордос как бы с двух сторон, тогда она особенно уязвима. Если не совершите грубых ошибок, то сможете прорваться, уничтожить или захватить большую часть сооружений и отступить прежде, чем поспеют подкрепления Ордос.

Отступайте медленно, захватывая и продавая вражеские сооружения, ослабляя врага и одновременно создавая свою армию для решительного штурма. Держите ремнотную базу поближе к вражеским позициям, что позволяет оперативно поддерживать боевую технику в отличном состоянии.

Совет. Если удастся захватить башни Сило, не упустите этой возможности. Получите весь запас Спайса, хранящийся в них. Башни продайте, денежки получите, а Спайс перераспределите между Вашими очистными заводами и другими башнями Сило. Ордос не удастся отбить свои башни обратно, если ушами хлопать не будете.

* Сценарий 7.

Уже в самом начале Вы узнаете, что Император Фридрих IV ведет секретные переговоры с Харконнен! А Леди Элара уверяет Вас, что это чудовищная дезинформация, такого быть не может, войска Харконнен отступили к Funeral Plain, где их удобно атаковать и уничтожить.

К сожалению, Леди Элара сорвала. Ее заставил так поступить Император. В этой битве на стороне Харконнен выступают элитные войска (Сардокар) Императора. Это отличное испытание для Вашей армии, во всей Галактике нет более опасных бойцов!

Вы стартуйте в югозападной части карты с довольно приличной армией, но ушами хлопать не стоит, немедленно приступайте к строительству в следующем порядке: электростанция, очистной завод, бараки, еще одна электростанция и Аутпост. Затем постройте сколько сможете ракетных установок, преимущественно вдоль северной границы базы. Несколько штук полезно разместить на востоке.

Как только враг получит подкрепление, на Вашу базу обрушится мощная атака. Карриоллы сбросят десант из пехотинцев и Сардокар севернее базы, вот тут-то и "заиграют" Ваши ракеты. Разите вражескую боевую технику, живая сила пусть подождет. Другие подразделения смогут разделаться с Трупперами и легкими пехотинцами. Поскольку сражение будет довольно длительным, продолжайте строительство, например, легкого или тяжелого завода, чтобы создать себе новые подразделения. Не помешает и второй Рефайнерп.

Совет. Как только начнется атака, можете остановить все строительство на несколько минут, а затем немедленно сделайте очередную ракетную установку. Тогда в любой момент сможете заменить выведенную из строя.

Когда отобьете эту атаку, разделайтесь со слегка опаздавшим подразделением Харконнен, используя ракетные башни и другие войска.

Продолжайте расширять свою базу, постройте несколько заводов, если необходимо, и обязательно еще один Хорвестер. Вам очень понадобятся средства, битва с Харконнен далеко не закончена.

Главная база врагов находится на северозападе. Огромная, мощная, выглядит она усташающе. Пошлите парочку подразделений на разведку, особенно на северовосточную окраину. Единственный проход на базу расположен на востоке, он охраняется ракетными башнями. Обрушьте крепостные стены на северовостоке и прорветесь на базу, обойдя ракетные башни.

Первым делом уничтожьте электростанции, чтобы обесточить ракетные башни и сократить выпуск вооружения и пехоты. Если сможете, отправьте инженеров, чтобы захватить заводы, башни Сило, очистные заводы и все такое прочее. Немедленно продайте все трофеи, чтобы враг не смог их отбить обратно. Самые важные цели стройплощадка и Старфорт. Если сумеете захватить и их, Харконнен не смогут ничего построить, не смогут даже купить новый MCV.

Еще одна база Харкеннен с Бараками находится в центре карты, третья база – на востоке, как только уничтожите их, миссия завершена.

* Сценарий 8.

Ваши победы поставят в трудное положение оба враждебных Дома и Императора. Их силы разъединены, и у Вас прекрасная возможность разделаться с ними поодиночке. Армия Ордос меньше и слабее чем у Харконнен, да и с Императорскими Сардокар лучше пока не связываться, поэтому атакуйте слабейших и постарайтесь полностью их уничтожить. Отдельные отряды Харконнен, безусловно, вмешаются, но Ордос это главная цель миссии.

Вы стартуете в северовосточной части карты, и отряд тяжелых боевых машин немедленно атакует с запада. Уничтожьте их и отправьте свои MCV на юг и на запад, остановите их возле небольшого хребта на краю горного плато. Стройте базу, пару электростанций, очистной завод (не забывайте в пылу баталий добывать Спайс), Бараки, Аутпост и ракетные башни. Немедленно начинайте строить солдат, разместите ракетные башни вокруг стройплощадки, преимущественно с севера и юга, с этих направлений наиболее вероятны атаки Ордос.

Совет. Лучшая защита от диверсантов Ордос — плотное пехотное охранение вокруг основных сооружений. Главные цели диверсантов, обычно, стройплощадка, электростанции, очистные заводы. Расставьте вокруг них побольше пехотинцев и быстро заменяйте погибших бойцов.

Продолжается наступление Ордос с использованием регулярных войск и диверсантов, самое время построить "Соник-танки" и звуковыми волнами уничтожить диверсантов и пехоту с одного залпа. Затем на первый план выступают заводы, прежде всего тяжелый, позволяющий запустить еще один Харвестер, не строя немедленно еще и очистной завод. Конечно, его все равно придется построить, но пока дела военные все еще на первом месте.

В этом сценарии у врагов четыре базы. Небольшой Аутпост Харконнен, лагерь наемников, маленькая база Ордос и их главный боевой лагерь. Сразу же по-

шлите разведчиков, чтобы обнаружить эти базы. На этом этапе важнее всего лагерь наемников и небольшая база Ордос. Атакуйте в первую очередь наемников, используйте Инжернеров, чтобы захватить самые важные сооружения и увеличить добычу Спайса – сможете построить несколько новых зданий и боевых подразделений. Используйте захваченную базу как плацдарм для атаки на меньшую базу Ордос (на юговостоке). Оттуда Ордос частенько атакуют Вашу главную базу, так что успех в этой операции ослабит давление и на Ваш лагерь. Берегитесь Девиаторов врага, иначе они "обратят" Вашу же технику против Вас! Уничтожьте их своей пехотой и Трупперами.

Совет. Обязательно установите ракетные башни вокруг сооружений Ордос и наемников, которые захватите. Вражеские диверсанты запросто могут в них пробраться, если не примите мер предосторожности.

Теперь пора заняться базой Харконнен, их лагерь прямо на юг от Вашей стартовой позиции. Там довольно мощная оборона, понадобится солидная армия, в первую очередь осадные и ракетные танки, чтобы подавить оборонительные ракетные башни. Очень полезны будут инженеры для захвата объектов вражеского производства, тогда сможете построить собственные Девиаторы!

Главная база Ордос лежит на югозападе, необходимо сконцентрировать свои главные силы вблизи базы Харконнен и уже оттуда начинать военные действия. Предпримите несколько пробных атак, чтобы отыскать слабые места в обороне. Сконцентрируйте огонь на живой силе противника и ракетных башнях, уничтожайте жизненно важные сооружения. Не забывайте про свою авиацию (она очень эффективна против скоплений войск врага), а также друзей-союзников Фримен, т.к. эти ребята очень эффективны против любых целей.

Совет. Обратите внимание на крепостные стены, часто за ними нет никаких войск и оборонительных сооружений. Разрушьте эти стены, сможете нанести молниеносный удар по важнейшим объектам и удрать прежде, чем враг опомнится.

**** Финальный сценарий.***

Атака на Ордес завершилась полным успехом, и они изгнаны с Арракис. Но пока Вы занимались ими, Харконнен заметно усилились и в союзе с гвардией Сардокар Императора доставят массу неприятностей. Вы стартуете с армией, размещенной на двух больших базах, оборона которых явно слаба.

В этом сценарии есть два варианта, отличающихся довольно заметно. В первой версии одна база находится на югозападе, а другая – ближе к центру. Эта "продвинутая" база особенно уязвима, враги ее непрерывно атакуют, а оборона слабовата. К счастью, уже на старте у Вас есть электростанции (а значит – энергия), усовершенствуйте стройплощадку и немедленно начните строительство ракетных башен, чем обеспечите обороноспособность базы. Разместите их вдоль скальных стенок, чтобы обстреливать наступающего противника с высоты. База находится между двумя базами Харконнен, поэтому укрепляйте оборону одновременно на востоке и западе. Можно вызывать подкрепление с юго-западной базы.

База Харконнен на западной окраине поменьше и послабее, отправьте на разведку пару Трайков, чтобы нащупать слабые места в обороне. Когда будете полностью готовы, направьте свои войска к северному Аутпосту и атакуйте оттуда. Здесь лучшее направление атаки – всего несколько ракетных башен, и путь к важнейшим объектам открыт. Уничтожайте или захватывайте их, используя своих Инженеров.

Совет. Когда ликвидируете угрозу с запада, сможете снять ракетные башни с западной границы центральной базы. Не пожалейте денег и разместите дополнительные башни на северной и восточной границах базы.

Самое время захватить большую базу Харконнен на восточной границе. Она имеет мощную оборону, поэтому соберите в кулак побольше боевых и осадных танков, обработайте электростанции своими Орнитоптерами, чтобы вырубить ракетные башни перед решительной атакой. Направьте танки-соник и уничтожьте живую силу противника, атакуйте производственные сооружения, что можете – уничтожьте, что сможете – захватите с помощью инженеров. Запустите на них собственное производство, чтобы усилить армию, добить Харконнен и подготовиться к штурму императорской гвардии Сардукар.

Император со своей гвардией заняли позицию в северовосточном углу карты, к северу от большой базы Харконнен. Проведите разведку, используя Трайки и Квады, выясните слабые и сильные стороны обороны. Можете даже пожертвовать парочкой Трайков, чтобы разобраться в деталях и расположении внутренних оборонительных сооружений. Затем отправьте Орнитоптеры, уничтожьте электростанции, чтобы вырубить ракетные башни. Когда армия готова к штурму, отбомбитесь по позициям гвардии, а затем атакуйте.

Совет. Главный приз — Дворец Сардокар, во введении к миссии рекомендуется уничтожить, но лучше постараться захватить его своими Инженерами. Если построите Бараки, то сможете создавать своих собственных гвардейцев Сардокар.

Главные задачи во второй версии миссии практически такие же: нужно уничтожить всех и вся, за исключением Атрейдис и Фримен. Стратегия остается прежней, вначале захватить Аутпост, чтобы ослабить давление врага и получить свободу маневра. Здесь всего четыре вражеские базы, одна их них занята гвардейцами Императора, три другие – Харконнен.

Оставьте Гвардейцев на закуску и займитесь Домом Харконнен. Как и раньше постройте ракетные башни, укрепите оборону. Атаки чаще всего следуют с запада и востока. Развивайте свою базу, постройте несколько электростанций и приступайте к расширению производства. Отправьте разведку на восток, найдите вражескую базу и выясните уязвимые точки в обороне. Оптимальное направление – с юга, атакуйте отсюда. Захватите башни Сило, чем пополните свои фонды и пробьете дыру в бюджете Харконнен.

Затем отправьте разведку на запад, тут база поменьше, и захватить ее проще. Здесь только Бараки и легкий завод, но довольно много вражеской боевой силы и техники. Вокруг базы шесть ракет-

ных башен, которые нужно уничтожить, используя Орнитоптеры, прежде чем бросаться на штурм. Очень пригодятся боевые и ракетные танки, они расправятся с вражеской боевой техникой и многочисленной пехотой.

Главные силы Харконнен расположились на северозападе. Целесообразно пожертвовать парой Трайков в разведывательной миссии, чтобы разобраться с системой обороны и провести эффективную атаку Орнитоптерами по выявленным объектам. Уничтожьте электростанции, если удастся их обнаружить, а если не удастся, то сконцентрируйте свои атаки на ракетных башнях.

Разделавшись с Харконнен, приступайте к ликвидации императорской гвардии. Первым делом направьте Орнитоптеры, чтобы раздолбить их главные силы, запустите заводы, доставьте подкрепления через Старпорт.

Совет. Если враг будет настойчиво атаковать Вашу Стройплощадку, постройте себе MCV или закажите через Старпорт. Хотя это и дорого, но зато застрахуетесь от потери своей стройплощадки и сможете уверенно развиваться.

СЦЕНАРИИ ЗА ХАРКОННЕН.

** Сценарий 1.*

У этого сценария две версии, они очень просты и служат отличной разминкой перед предстоящими баталиями.

В Вашем распоряжении небольшой отряд, возмещать потери нечем и некем, так как производства, по существу, нет. Как и в аналогичном сценарии за Атрейдис, необходимо добыть Спайса на 2500 Солярис и не дать Атрейдис уничтожить Вашу базу. Их армия не очень сильна, особых проблем с разработкой месторождений не предвидится.

Замечание. В первой версии этого сценария Вы стартуете на южном участке карты, в отряде пять легких пехотинцев и несколько Трайков. Вторая версия миссии начинается в северозападном углу карты, практически, с аналогичным отрядом.

Пошлите свои Трайки на разведку, отыщите месторождение побогаче, затем переведите сюда свои остальные войска. Вряд ли отдельные пехотные подразделения смогут помешать Вам.

Постройте электростанцию, очистной завод, башню Сило и запустите Харвестер. Когда вокруг месторождения все расчистите, отправьте Трайки домой.

Необходимо укрепить оборону своей базы. Как правило, Атрейдис атакуют как раз перед прибытием (или сразу после) подкреплений. Вообще, атаки ерундовые, и вряд ли представляют серьезную опасность. Отбив атаки, держите войска поближе к базе и сосредоточьтесь на добыче Спайса. Одного месторождения будет достаточно, чтобы добыть необходимое количество. Установите башню Сило возле очистного завода, там есть свободная часть бетонного фундамента.

** Сценарий 2.*

Когда победите в первой битве на Арракис, Ваш Ментат Хайт будет очень доволен, но не все складывается складно у Харконнен на Дюне. Дом Атрейдис выдвинулся на Imperial Basin и атакует разработки Спайса. Зная кошмарный характер Барона, никто не решается сообщить ему эту новость.

Необходимо отправиться в этот район, полностью уничтожить войска Атрейдис, так как Хайт не хочет информиро-

вать Барона о неприятностях.

Начинайте обустройство своей базы, заложите несколько бетонных фундаментов и тут же установите электростанцию. Затем постройте очистной завод и немедленно приступайте к добыче Спайка. Когда добудете достаточное количество, создайте легкий завод и запустите производство Трайков.

Если будет возможность, постройте еще одну электростанцию, Бараки и радарный Аутпост, затем третью электростанцию и второй очистной завод. Тогда сможете быстро начать производство военной техники и успешно отразить все атаки Атрейдис.

Примечание. У этого сценария две версии. В первой Вы начинаете в северозападной части карты, Атрейдис будут атаковать с запада. Во второй версии Вы начинаете на северозападе, а база Атрейдис располагается на юговостоке. Первая версия заметно легче, у Атрейдис нет легкого завода, они не могут производить живую силу, но первоначальная армия весьма многочисленная.

Пошлите Трайк на разведку в южную и западную зоны карты (вплоть до границы) разведайте оттуда ближайшие окрестности вражеской базы. Лучше всего атаковать с юга, где располагаются Бараки.

Завершив разведку, немедленно отойдите назад, накопите побольше сил, чтобы разделаться с многочисленной пехотой Атрейдис. Направьте большую часть Трайков штурмовать зону с юга и одновременно атакуйте с востока, чтобы отвлечь внимание обороняющихся, в то время как главные силы захватят Бараки, лишив Атрейдис возможности пополнять редеющие по ходу боя ряды.

Во второй версии проведите разведку на южной границе карты, где находится легкий завод – здесь самое слабое место в обороне. Бараки – вторая по важности цель, поскольку на этот раз Атрейдис сосредоточатся на производстве техники, а не на живой силе.

Снова отвлеките на себя оборону ложной атакой с севера, отправьте туда пять-шесть Трайков, но после ответного удара Харконнен немедленно верните отряд обратно (иначе они, безусловно, погибнут). Теперь они поддержат атаку главных сил.

Первым делом уничтожьте легкий завод, затем Бараки и зачистите территорию.

Совет. Уничтожая врагов, не забывайте и о вражеских Харвестерах. Ликвидировав очистной завод, Вы оставляете Харвестеры "без работы", они прекращают добычу Спайса. Однако этого недостаточно, уничтожьте этих "золотых уток", чтобы завершить сценарий полной победой.

* Сценарий 3.

Никакой благодарности за победу, Хайт просто ставит новую задачу – уничтожить базу Атрейдис возле Seitch Tarb или лучше не возвращаться! В этом сценарии также две версии, отличающиеся лишь характером территории и месторасположением баз. В первой версии стартуете в северной центральной зоне карты, база Атрейдис расположена прямо на юге у границы карты. Во второй версии Ваша база находится в восточной зоне карты, а Атрейдис расположилась северозападнее Вас. В первой версии

армия Атрейдис заметно сильнее, а во второй – расположена заметно ближе к стартовой позиции.

Игровое действие развивается довольно стандартно, Атрейдис не преподнесут никаких сюрпризов. В Вашем распоряжении теперь будут и Квады (после того как построите и усовершенствуете легкую фабрику), очень хорошее подспорье.

В обеих версиях в распоряжении Атрейдис значительное количество техники, они часто атакуют. Обязательно разместите свои войска чуть ближе к вражеской базе, чтобы заранее встретить войска противника и сохранить все свои сооружения.

Смело тратьте деньги, не нужно накапливать богатство, важнейшая задача уничтожить вражескую базу. Стройте Трайки и Квады, а вот башни Сило не нужны, добыча Спайса будет вестись в незначительном объеме.

В первой версии северная база Атрейдис имеет мощную оборону, пошлите разведчиков (Трайки) на восточную и западную границы базы и убедитесь, что с западной стороны оборона послабее. Стройплощадка находится возле западной границы базы, прорвитесь к ней, захватите ее и продолжите наступление.

Во второй версии сценария самая мощная оборона базы Атрейдис обращена к Вашей базе, оно и понятно. Лучше всего атаковать с запада. Пошлите разведку на запад (к границе карты), а затем в северозападную зону, оттуда вернитесь на восток. Легкий завод Атрейдис находится на западной границе базы, а стройплощадка чуть южнее. Захватите эти сооружения, и Атрейдис не смогут производить солдат и вооружение.

Совет. В обоих версиях широко используйте Трайки и Квады. В атаке Трайки, в основном, заняты уничтожением пехоты и Трупперов, а Квады займутся боевой техникой. Полезно создать два атакующих отряда из Трайков и один из Квадов. Когда они справятся со своими непосредственными задачами, то переключатся на уничтожение техники и сооружений.

**** Сценарий 4.***

Уничтожая Атрейдис, не забывайте и о пустынных воинах Фримен в зоне Seitch Tabr. Они также атакуют Харконнен и, если с ними не разделаться, Барон не сможет овладеть планетой Арракис. Он уже раньше пытался с ними расправиться, а теперь Фримен явились с ответным визитом.

Ваша цель в этом сценарии уничтожить два отряда Фримен, а также ликвидировать базу Атрейдис, жаждущих союза с Фримен.

Проводя разверку, обнаружите, что Атрейдис установили орудийную башню на скале севернее Вашей базы. Бастро постройте свой собственный лагерь, начните с тяжелого завода, а уж затем займитесь Бараками и легким заводом, но только после того, как установите ремонтную базу. Затем постройте четыре боевых танка и отправьте их на север, а основные силы начнут штурм с юга, прорываясь сквозь стены. Четыре танка на севере легко разделаются с орудийной башней, здесь оборона явно слабее, а если машины все-таки получат повреждения, сможете отремонтировать их на своей базе.

Развивайте свою базу, стройте сооружения и войска. Когда отобьете очередную атаку Атрейдис, пошлите несколько

танков на север, а затем на запад, обследуйте всю северозападную зону, отыщите проход на юге в скальной стенке. Через одну-две минуты этот проход захлопнется, воины Фримен окажутся в западне и не смогут атаковать Ваши позиции.

Убрав один отряд аборигенов с дороги, немедленно отправляйтесь на юг к базе Атрейдис, немного южнее найдете еще одно племя Фримен. Расправьтесь с их передовыми отрядами, пробейте брешь в скалах, для чего придется взорвать целый утес! Конечно, Атрейдис придут на помощь своим друзьям. Если станет слишком горячо, отведите танки к своей базе, где Ваша оборона легко уничтожит преследователей.

Когда покончите с обоими отрядами Фримен, самое время разобраться с этими чистюлями – Атрейдис. Атакуйте с юговостока, мимо только что уничтоженного лагеря Фрмен. Пустите вперед танки (и побольше!), давите пехоту и крушите вражескую технику. Дело простое, справитесь легко, только постройте побольше танков на своей базе для этой операции, а также захватите Трайки, чтобы было чем разобраться с остатками пехоты!

**** Сценарий 5.***

Император принял решение поддержать Ордос и послал свою гвардию на помощь их базе в Habbanua. Хорошего в этом мало, Сардокар очень умелые бойцы и их трудно уничтожить. К счастью, у Харконнен есть радарный Аутпост, и гвардия Императора не сможет незаметно высадиться в этом районе.

Необходимо сохранить этот Аутпост, иначе трудно будет бороться сразу на два фронта. Вы стартуете на западной границе карты в достаточно развитой базе. В действительности, у Вас почти две базы: главная база находится в северозападной зоне, здесь построена строительная площадка и пара электростанций; на южной базе имеется Аутпост, который необходимо защитить любой ценой, и две орудийных башни.

Первым делом постройте очистной завод на северной базе, еще пару электростанций и несколько заводов, затем пошлите основные силы на юг для обороны Аутпоста. Как можно быстрее постройте побольше техники и пехоты и также отправьте на юг, оставив для обороны базы лишь пару танков.

Примечание. Хотя пехота легко пройдет через горные перевалы между базами, Ваша техника вполне может пройти по песчаной пустыне. Не забудьте, что и вражеская техника также способна совершить аналогичный переход!

Ордос будут настойчиво атаковать Ваш Аутпост. Раздавите пехоту танками, а орудийные башни и пехота разберутся с вражеской техникой.

Пока Вы защищаете Аутпост, Ордос на севере предпримут атаку на Ваш Харвестер. Переправьте его на свою базу, а войска отправьте для отражения атак.

Совет. Если будете действовать быстро, то успеете возвести стены вдоль южной границы южной базы, чтобы задержать врага. Тогда танки и орудийные башни сумеют уничтожить атакующие части.

После этой главной атаки Ордос временно прекратят активные боевые действия. Используйте эту передышку, чтобы активировать производство. Постройте еще два очистных завода, тяже-

лый завод, легкий завод, Бараки, ремонтную базу и, может быть, еще кое-что. Затем займитесь производством живой силы и техники, порадуйтесь отсутствию у Ордос ракетных танков – они могли бы попортить Вам уют!

Когда создадите достаточное количество живой силы и техники, проведите разведку в югозападной части карты. Здесь необходимо отыскать небольшой Аутпост и уничтожить его. Проведите в этот район войска, пройдите на юг и затем чуть-чуть на восток на гороное плато, атакуйте Аутпост с запада, здесь довольно слабенькая оборона.

Когда выполните эту задачу, массированные атаки на Ваш Аутпост прекратятся, но для успешного завершения миссии, необходимо сокрушить базу Ордос на дальней восточной границе, а заодно и небольшую группировку имперской гвардии, занимающую некоторую часть базы.

Проведите разведку на востоке, обратите особое внимание на северную часть базы Ордос, здесь оптимальное место для атаки, поскольку легче прорваться к Старпорту Сардукар и захватить его. Охрана невелика, несколько танков легко передавят пехоту, а Инженер захватит порт. Ордос обрушат на Вас массированный огонь, закажите подкрепление через Старпорт и постройте поблизости ремонтную базу.

Когда добавите к своей армии по паре танков каждого типа, особых проблем не будет. Захватите Бараки и остальные сооружения, ипользуя здесь же произведенных Инженеров.

** Сценарий 6.*

На этот раз Ваш стратег Хайт заметил Вас и дал кое-какие установочные данные по этому сценарию.

В этой миссии снова предстоит сражение с Ордос. Одновременно с поздравлениями Хайта, получите важную информацию от Леди Элара. Она узнала от Императора, что Ордос, отступив в Funeral Plain, теперь владеют Девиатором, потрясающим айксианским оружием.

Чтобы Ордос не смогли обратить Вашу собственную технику против Вас самих, необходимо уничтожить Старпорт Ордос в Funeral Plain. В этом сценарии две версии.

Первая версия начинается в нижнем левом углу карты, вдоль участков южной и западной ее границы. Подведите сюда свои войска, установите стройплощадку на границе горного плато, здесь очень удобное место для подобного сооружения, т.к. противник не сможет сюда взобраться во время штурма. Если установите здесь несколько орудийных башен вдоль края плато, то сможете перестреляете врагов, прежде чем Ваши войска предпримут контратаку.

Отыщите на карте лагерь наемников. Ордос обязательно обратятся к ним за помощью, он где-то на юговостоке. Оборона здесь слабенькая, захватите легко. Организуйте свою новую базу и получите изрядное количество Спайса.

Направьте пару разведывательных отрядов на восток вдоль южной границы карты, пока не обнаружите лагерь наемников. Верните технику на свою базу и пошлите парочку Инженеров в лагерь наемников. Затем снова верните сюда технику, и Инженеры захватят все, что возможно.

Безусловно, это насторожит Ордес и они попытаются отбить лагерь наемников. Пошлите подкрепления, чтобы отра-

зить их атаки. А можете просто перебить их, если позволят возможности, и еще – установите несколько оруддийных башен вокруг этого лагеря.

Теперь Вы имеете следующий выбор!

1. Чтобы ослабить позицию Ордос, прежде чем отправиться к Старпорту, обратите внимание на маленькую базу Ордос, живую силу, технику и сооружения вдоль западной границы карты. Направьте сюда боевые и ракетные танки на западную границу, если хотите. Это позволит ослабить дальнейшие атаки Ордос на Вашу базу, а заодно сформировать мощное подразделение и провести главную атаку на Старпорт основной базы Ордос.

Понятное дело, это нелегкая прогулка, здесь превосходно организованная мощная оборона, а вот территория вокруг довольно свободна. Если будете действовать быстро и точно, то сможете захватить или уничтожить несколько важных сооружений, прежде чем Ордос опомнятся. Получится отличный плацдарм для атаки, а кроме того, будет заметно ослаблена вражеская оборона.

Используйте бывший лагерь наемников как опорный пункт этой главной атаки. Когда соберете мощный боевой кулак, отправляйтесь к северной границе карты. Однаружите здесь небольшую базу Ордос. Не атакуйте ее с налета, лучше вначале отправьте Трайк на разведку.

Продвиньтесь мимо базы, прежде чем свернуть на югозапад. Судя по всему, оборона этой базы с северовостока укреплена плохо.

Привезите с собой Инженеров, чтобы захватить Бараки, ремнтную базу и тяжелый завод. Если сумеете овладеть Бараками, то сможете использовать их для производства Инженеров прямо в центре вражеской базы. Старпорт расположен западнее этих сооружений.

Совет. Когда завладеете Бараками, будет значительно легче, если сумеете захватить и тяжелый завод, и начнете выпускать собственную продукцию. Сможете создать боевые, ракетные и осадные танки на вражеском заводе, а затем атаковать зону Старпорта. Такой план позволит избежать долгого и опасного пути по пустынным пескам.

Захватив ремонтную базу, сможете ремонтировать поврежденную технику прямо на месте и тут же отправлять ее в бой.

2. Эта версия сценария отличается незначительно, но местность и расположение базы совершенно иные, меньше свободы выбора. Можно сделать вначале ставку на мощную атаку на главную атаку Ордос, а не отвлекаться на мелкие базы наемников и Ордос. Кстати, оборона порта довольно слабая, всего несколько орудийных башен и небольшой отряд. Но Вы сами можете выбрать и любой другой план.

Теперь Ваша база расположена на юге, и на старте миссии уже готова стройплощадка. Быстро обустройте базу, постройте электростанцию, очистной и тяжелый заводы, затем начинайте выпускать живую силу и технику. Одновременно продолжайте развивать базу, чтобы обеспечить выпуск орудийных башен. Не забудьте сделать "апгрейд" Бараков, чтобы создать Инженеров.

Если хотите, можете разыскать на северовостоке базу наемников, но найти ее будет непросто. Очень вероятно, что наткнетесь на небольшую базу Ордос, кото-

рая находится чуть дальше на северозапад. Можно захватить или уничтожить обе эти базы и немедленно приступить к производству орудийных башен для укрепления обороны. Захват сооружений на этих базах обязательно привлечет в эту зону подкрепление с главной базы Ордос.

Отправьте Трайки на разведку и отыщите главную базу врага. Пожертвуйте несколькими Трайками, они должны ворваться на базу и обнаружить расположение Старпорта. Три башни установлены вокруг порта, но серьезный отряд – из боевых и ракетных танков особых проблем не встретит. Чуть западнее находятся основные сооружения Ордос, всевозможные заводы и несколько башен Сило.

Совет. Ракетные танки очень полезны при штурме Старпорта, они могут атаковать оборонительные башни с дальней дистанции. Если Ордос предпримут аналогичную ответную операцию, отведите свои ракетные танки назад и выпустите боевые танки, чтобы уничтожить контратакующего противника. Разделавшись с ними, снова выведите на передовые позиции ракетные танки и добейте башни.

* Сценарий 7.

Сильно ослабив Ордос и Атрейдис, Вы теперь практически контролируете большую часть планеты Арракис, но проблемы все еще остаются, несмотря на то, что неожиданно умер стратег и главный военный советник Атрейдис, великий ментат Нури Монео.

Теперь Император отправляет свою верную гвардию во льды полюса, где они могут высадиться незаметно, там их нельзя засечь радарами Харконнен. Ваша задача уничтожить всех врагов, но не забывайте про прожорливых песчаных червей, целых одиннадцать штук поджидают Вас севернее базы. Старайтесь миновать эту зону по горам и скалам, избегайте песчаных участков.

Миссия начинается довольно просто, у Вас парочка подразделений, хотя этого явно недостаточно. Немедленно постройте приличную армию, затем пошлите войска на юг, но инженеров оставьте на базе. Здесь немного войск Атрейдис, подавите их танками и очистите территорию. Когда "фарватер" чист, пускайте инженеров и захватите стройплощадку с электростанцией.

Используйте Инженеров, чтобы захватывать вражеские сооружения по ходу всего сценария, тогда враг не сможет ремонтировать технику и восстанавливать живую силу.

Захваченная стройплощадка лежит в самом центре карты, войска Атрейдис расположены с востока и запада, позиция достаточно уязвимая, ее нужно как можно быстрее укрепить.

Постройте фундаменты возле стройплощадки (справа) и продолжите их до небольшого склона, ведущего на горное плато на восточной границе базы, окружите границу крепостной стеной. На восточной базе Атрейдис в Бараках непрерывно "выпускаются" гвардейцы Кардокар, и атаки их очень опасны. Крепостные стены помешают им прорваться с востока, и они вынуждены будут наступать с юга.

Когда фундаменты готовы, установите очистной завод, Бараки, вторую электростанцию и Аутпост. Затем приступайте к строительству ракетных башен, разместите их вдоль южной границы плато,

чтобы уничтожить атакующего противника с востока, а также на западной границе, чтобы отразить возможные атаки с запада. Постройте еще несколько электростанций для обеспечения ракетных башен даже в ущерб военному производству – это ключевой критический момент!

Только если сумеете разместить на южной границе четыре-пять ракетных башен, можете не опасаться атак с восточной базы Атрейдис. Одновременно отправьте Инженера на запад от плато, а затем на север. Это принципиальный ход, Инженер должен проникнуть в северную часть базы Атрейдис и захватить тяжелый завод. Немедленно продайте его, иначе завод будет отбит. Такой маневр здорово ослабит врага, они не смогут выпускать тяжелую боевую технику, пока не построят новый!

Совет. Полезно сохранить игру перед захватом завода, у Инженера невероятно сложная задача, неподалеку от тяжелого завода Аутпост, и его запросто могут засечь.

Снова запустите на полную мощность тяжелые и легкие заводы, ремонтную базу, Айксиаский исследовательский центр и т.п. Очень полезно построить несколько очистных заводов, а также несколько ракетных башен на юге для охраны работающих Харвестеров, добывающих Спайс на месторождениях южнее базы.

Без тяжелого завода восточная база Атрейдис не сможет сопротивляться Вашей технике, особенно если сумеете построить несколько Девастаторов. Прорвитесь на базу, уничтожьте или захватите сооружения, а затем сосредоточьте все свои усилия для атаки на большую базу.

Направьте армию на восток вдоль северной границы карты и атакуйте главную базу Атрейдис с северозапада. Пока войска будут разбираться с боевой техникой врага, отправьте Инженеров на базу (с юга), чтобы они захватили важнейшие сооружения и ракетные башни. Поскольку Ваша техника не сможет прорваться внутрь базы по узкому склону, запустите производство прямо на захваченных вражеских заводах. Но даже если придется продавать их, все равно заметно ослабите позиции Атрейдис.

Теперь направьте свои главные силы (с северовостока) на небольшую базу Сардокар, разложенную внутри базы Атрейдис. Пошлите Инженеров, пусть захватят все что сумеют, организуйте выпуск боевой техники. Атакуйте электростанции, обесточьте ракетные башни и облегчите себе жизнь.

Этот финальный штурм может и не удастся с первого раза. Запустите заводы на полную мощь и направляйте к вражеской базе вновь созданные части. Вы запросто превзойдете по производственным мощностям Атрейдис, ведь Ваши Инженеры славно потрудились. В гонке вооружений победа будет за Вами, но не давайте им развивать производство, непрерывно атакуйте, и они долго не продержатся.

**** Сценарий 8.***

Войска Харконнен еще больше укрепили свои позиции на Дюне, но все три врага еще полностью не уничтожены. Настало время окончательно разделаться с Ордос, оставив на закуску Атрейдис и гвардию Императора.

Дом Ордос создал подразделение Диверсантов и отводит им важную роль в предстоящих баталиях.

Первым делом переместите свой MCV

поближе к утесам на плато, где начинается миссия, и приступайте к строительству базы. Для начала постройте заводы и электростанции, затем ракетные башни и расставьте их вокруг стройплощадки. Очень важно построить Бараки и выпустить побольше пехоты, чтобы отбить вылазки диверсантов. Огородите крепостной стеной северную границу базы, установите здесь пару ракетных башен, чтобы враг даже и не совался с этой стороны.

Пора заняться разведкой, лагерь наемников расположен западнее Вашей базы, атакуйте ее с юга, а инженера отправьте захватить тяжелый завод. Наемники сразу перейдут на Вашу сторону, постройте несколько Карриолл, Харвестер, боевые и ракетные танки.

Главная задача уничтожить Ордос, поэтому отправьте разведчиков на восток и обнаружьте их базу. Лучше всего штурмовать базу с севера, ее обороняют всего две ракетных башни. Там очень много важных сооружений, которые неплохо бы захватить. Прорвитесь на базу, отыщите айксианский исследовательский центр и тяжелый завод, немного южнее расположен Дворец Ордос, захватите его с помощью инженеров, начните выпускать собственных диверсантов и сотрите вражескую базу с лица земли.

**** Финальный сценарий.***

Настало время решающей битвы между Великими Домом Харконнен и Домом Атрейдис, позиция которых очень уязвима – остался последний Аутпост на Арракис. Здесь все войска Атрейдис, готовые до конца биться за эту территорию. Необходимо уничтожить эту армию и гвардию Императора, чтобы стать властелином Арракис. Заодно полезно выставить Императора двуличным тираном, может кто в это поверит, а затем уж предъявить свои претензии на верховную власть Харконнен над всей Галактикой.

В первой версии этого сценария Вам противостоят пять вражеских баз, нужно захватить или уничтожить их все. Три базы принадлежат Атрейдис, а две императорской гвардии.

Разместитье свой MCV воль северной границы плато, быстро отстраивайте свою базу, необходимо немедленно создать орудийные башни, чтобы надежно защитить стройплощадку и пустынные зоны на севере и юге. А на восточной границе установите крепостные стены.

Первым делом займитесь небольшой базой Сардокар севернее Вашей стартовой позиции. Выведите свои войска через южную границу базы, обойдите вокруг горного плато и продвигайтесь на север. Бараки захватить довольно трудно, но необходимо, чтобы остановить производство гвардейцев. Держите танк поблизости, чтобы передавить только что созданных бойцов.

Когда разделаетесь с этой базой, обратите свое внимание на западную базу Атрейдис. Вначале попытайте счастья с юга, а затем обойдите базу и нанесите удар с запада. Первым делом уничтожьте очистной завод. Стройплощадка находится чуть дальше к востоку, затем разбейте тяжелые и легкие заводы, они совсем рядом.

Теперь пора разобраться с обреченным Аутпостом Атрейдис на севере. Он окружен ракетными башнями, но если удастся их уничтожить, останутся лишь Бараки и сам Аутпост. Включите в штурмовой отряд танки и Трайки, танки лик-

видируют башни, а Трайки разберутся с пехотой и Трупперами. Когда пробьетесь через оборонительные башни, танки просто раскатают в пыль пехоту и сотрут базу с лица земли.

Главная база Атрейдис расположена на севере, пошлите свои войска вдоль восточной границы карты к северной границе, затем продвигайтесь на запад. Это большая мощная база, но они явно не ожидают атаки с этой стороны, здесь только одна ракетная башня! Если действовать быстро и уничтожить эту башню, сумеете захватить или ликвидировать два очистных завода и пробить серьезную брешь в экономике Атрейдис. Продолжайте атаку на юг, уничтожьте заводы или же продвигайтесь на запад, чтобы захватить стройплощадку и Дворец.

Последняя база Сардокар на территории главной базы Дома Атрейдис. Направьте свои отряды на северозапад и атакуйте гвардейцев оттуда. Главная цель Дворец, но необходимо также захватить или уничтожить все сооружения и войска Сардокар, чтобы одержать окончательную победу.

Во второй версии этого сценария у Вас прямо с самого начала есть хорошо развитая база с тяжелым заводом, ремонтной базой, Бараками и очистным заводом. Немедленно выполните "апгрейд" тяжелого завода, простройте MCV, сделайте несколько ракетных башен, чтобы обеспечить надежную оборону.

Вы начинаете миссию в северозападном углу карты. Производственные мощности базы позволяют немедленно приступить к выпуску живой силы и техники, а это очень важно, поскольку битва с Атрейдис и Сардокар будет нелегкой.

Как и в первой версии, необходимо захватить пять вражеских баз, на этот раз две из них обороняют Атрейдис, две – Кардокар и одну (пятую) – Наемники.

Первым делом атакуйте небольшой Аутпост на северовостоке. Он довольно далеко от стартовой позиции, но зато это слабейшая база. Отделаетесь от одной опорной точки Атрейдис и получите неплохое подспорье с точки зрения Вашего развития. Атакуйте ее с запада, пробив крепостную стену, пошлите Инженеров захватить Старпорт и легкий завод, а войска пусть прорываются на восток и юг, уничтожая ракетные башни. Такая тактика позволит Инженерам захватить на базе все нужное и полезное.

Теперь отправляйтесь отсюда прямо на юг к лагерю наемников. Инженеры очень пригодятся, они смогут захватить важные сооружения, использовать их для собственных нужд и добавить к своим авуарам изрядное количество Спайса. С такими подарками без колебаний используйте Старпорт и доставьте Корриоллы, Харвестеры и танки.

Затем двигайтесь на восток и север, пошлите отряды из легеря наемников к восточной границе карты, а затем сверните слегка на север. Здесь обнаружите мощную базу Атрейдис. Лучшее направление штурма с северозапада, там меньше всего ракетных башен. Когда прорветесь, уничтожьте стройплощадку, затем сверните на восток мимо двух электростанций.

Продолжите атаки на югово сток, разберитесь с Дворцом Атрейдис и Айксиканским исследовательским центром, затем направьте отряды в разные стороны, чтобы полностью овладеть базой. Обратите внимание на электростанции, без

них не будут работать ракетные башни, а значит победа достанется намного легче. Поставьте охрану возле моста, но пока не переходите его, т.к. он ведет к базе Сардокар, а ее лучше оставить на закуску.

Вначале атакуйте небольшую базу Сардокар, она находится западнее главных сил, юговосточнее Вашей стартовой позиции. В обороне нет явных слабостей, база словно ощетинилась ракетными башнями со всех сторон. Положитесь на Трупперов, их трудно поразить огнем башен, а танки уничтожат боевую технику гвардейцев.

Когда, наконец, этот Аутпост разгромлен, останется только главная база императорских гвардейцев. Используйте этот Аутпост и мост как плацдарм для атаки сразу с двух направлений. Императорский Дворец обороняют три башни, он находится в восточной зоне главной базы. Направьте сюда Трупперов, они уничтожат башни, и Вам удастся избежать больших потерь. Классно, если сможете захватить Дворец с помощью Инженеров и начать делать собственных гвардейцев, но это вовсе не обязательно. Судьба сражения уже предрешена!

СЦЕНАРИИ ЗА ОРДОС.

* Сценарий N 1.

Как и в других начальных сценариях, особых сражений не предвидится, нужно просто добыть Спайса на 2500 Солярис и не позволить врагу добраться до своего богатства – вот две главные задачи миссии.

У Вас небольшое войско и информация, что Харконнен крутятся где-то поблизости. Солдаты не очень-то Вам доверяют, поэтому в таких простых миссиях необходимо показать высокий класс и завоевать авторитет, стать достойным великого Дома Ордос.

**** Замечание. Как и раньше, в этом сценарии две версии. Первая стартует в югозападном углу карты с довольно приличной армией. Во второй Вы начинаете на северозападе, практически, только с легкими пехотинцами. В этой версии можно попробовать избежать боевых контактов, начав разработки Спайса на югозападе от стартовой позиции, там все чисто, врагов нет.***

Вне зависимости от версии этого сценария, цель и стратегия не меняются. Постройте несколько фундаментов, используя свою стройплощадку, установите электростанцию, очистной завод и башню Сило. Ваши боевые отряды должны обследовать месторождения Спайса вокруг базы, ликвидировать мелкие отряды Харконнен, чтобы Харвестер без помех вел добычу руды.

В обоих случаях вовремя получите подкрепление, поскольку Харконнен все-таки атакуют Вашу базу. Не распыляйте свои силы, держите войска компактно, и как только их Карриолл приземлится, немедленно отправьте команду захвата.

Совет. Если предпочитаете держать войска на своей базе, то не стоит и расчищать от врага месторождения для нормальной работы Харвестера. Лучше отправьте его на солдат Харконнен, он передавит их не хуже танка.

Постройте свои сооружения, отбивайте атаки врага, хотя бы одно месторождение нужно зачистить от врагов, Спайс ведь необходимо добывать. Не стоит проводить разведку, просто отбивайте атаки

и добывайте Спайс, охраняйте его и добьетесь поставленной цели.

**** Сценарий 2.***

У Дома Ордос исконная вражда с Харконнен и Атрейдис, но только первые представляют реальную угрозу, по крайней мере, на данный момент. Вообще-то, Атрейдис по большой части занимаются своим делом и дают отпор лишь тем, кто на них нападает. Действительно, Харконнен злобный и кровожадный Дом, они не успокоятся, пока их не прикончат.

Харконнен установили свою базу в Imperial Basin, где находятся богатейшие месторождения Спайса. Понятно почему алчные до богатства лидеры Дома Ордос протянули сюда свои загребущие ручонки!

Ваша задача проваться в Imperial Basin и уничтожить базу Харконнен любой ценой. Если сумеете выбить врага отсюда, создать приличную армию, даже если и очень дорогую, то Ваши доходы перекроют все затраты.

**** Примечание. В этом сценарии также две версии. Первая начинается в центральной зоне западной границы карты, а база Харконнен от Вас прямо на юг. Во второй версии Ваши войска стартуют в северозападном углу, а база врагов находится довольно далеко на юговостоке. В этой версии у Вас армия чуть меньше, но зато на базе уже установлена электростанция!***

Ваш Ментат Эдрик О сообщит магическую формулу, обеспечивающую победу в миссии, но тут какая-то ошибка! Он скажет Вам фразу "Build Triks", хотя Ордос не могут строить Трайки! Понимать это нужно так, что рейдеры, подобные Трайкам – это и есть ключ к победе.

Быстро постройте свою базу и тут же легкий завод, начните производство рейдеров, отправьте их обследовать территорию вокруг базы, а уж затем постройте Бараки и Аутпост. Возможно, обнаружите отдельные отряды легких пехотинцев, планирующие захватить Ваш Харвестер, но пара рейдеров разделается с ними запросто.

В обоих версиях этого сценария Вам предстоит атаковать базу Харконнен. У врагов многочисленная пехота, по во время первого штурма постарайтесь уничтожить все Трайки противника. Если вражеская пехота попробует тормознуть Ваш Харвестер, давите эту шпану, а Трайки завершат начатое. После этого Харконнен откатят назад и заметно остынут. Подготовьтесь ко второму этапу штурма и уничтожьте их бесчисленную пехоту.

Теперь можно заняться их сооружениями. Первым делом уничтожьте заводы, у врага нет Бараков, поэтому настругать пехотинцев он не сможет; затем ликвидируйте стройплощадку (чтобы он не смог ничего построить) и, наконец, электростанции, Аутпост и башни Сило.

Вот и закончилась основная часть этой прстенькой миссии. Ваши рейдеры по всем статьям превосходят вражеские Трайки, выпускайте из без перерыва, и у Харконнен не будет никаких шансов.

Совет. Если это Вам не по средствам, немедленно постройте очистной завод и Харвестер, удвойте добычу Спайса и свой доход, затем сможете продолжить выпуск Рейдеров.

**** Сценарий 3.***

Вам удалось выбить Ордос из Imperial Basin, но до полной победы еще очень далеко. Теперь их войска пытаются сорвать

добычу Спайса на месторождении возле базы Tiono. Судя по всему, они этим не ограничатся и попытаются захватить саму базу. Поэтому Ваш Ментат Эдрик О ставит задачу: уничтожить все войска Харконнен в районе базы или умереть!

В этом сценарии также две версии. Первая начинается на восточной границе базы – армия Харконнен сосредоточена в югозападном секторе. Реально именно с югозапада следует ожидать вражеских атак, поскольку это единственный доступный вариант. Во второй версии Вы начинаете на севере, а база Харконнен на юговостоке. Ваша позиция на этот раз более уязвима, так как враг может атаковать с запада и востока, но зато и армия у Вас побольше.

Немедленно приступайте к строительству базы и запускайте производство. В первой версии нужно немедленно передислоцировать войска в югозападную часть горного плато, поскольку именно там (и без промедления) последует первая атака Харконнен. Отбейте штурм, используя Рейдеров и Квады, немедленно восполните потери, одновременно копите силы для решительной контратаки. Направьте свои войска к западной границе карты, затем поверните на юг и атакуйте базу Харконнен с этого направления, здесь оборона слабее всего. Прежде всего уничтожьте очистной и легкий заводы, а затем займитесь сооружениями в южной зоне базы.

Во второй версии быстренько постройте электростанцию и очистной завод, затем возведите крепостные стены на восточной стороне базы. Теперь Харконнен смогут атаковать только с запада в обход южной границы, защищаемой горными утесами. Тут-то Вы их и засечете, а значит успеете приготовиться.

Совет. Крепостные стены со стороны вражеской базы заставят их идти в обход. Скорости у разных подразделений заметно отличаются: кто-то вырвется вперед, кто-то отстанет, и появится возможность перебить их поодиночке.

В этой версии пошлите свой штурмовой отряд на восток, обойдя свою базу с юга, затем на краю карты сверните на юг и атакуйте слабо защищенный восточный фланг базы, уничтожьте стройплощадку и очистной завод. Теперь они не могут возместить потери в боях, да и деньги неоткуда будет взять.

Ваши богатые боссы готовы тратить деньги без счета, главная задача уничтожить врага, а деньги заработаете после победы.

* Сценарий 4.

Харконнен, изгнанные с богатейших месторождений Спайса в Tuono и Imperial Basin планируют акцию возмездия. Они связались с бандой контрабандистов и кое-какими Вашими бывшими союзниками, чтобы получить некоторую важную информацию. Этого допустить нельзя, нужно раздолбать Харконнен, захватить Аутпост контрабандистов, чтобы сорвать распространение совершенно секретной информации о военных операциях Ордос.

Вы стартуете на юговосточном секторе с довольно приличной армией. Лагерь наемников, связанный с базой Харконнен, расположен на севере. Уничтожьте сперва наемников, с ними справиться легче, затем отразите несколько атак Харконнен.

Быстро простройте базу, несколько электростанций, несколько заводов, в том

числе и очистной. Враг будет атаковать с северозапада через узкий горный проход, там Вам необходимо его и встретить.

Пошлите несколько подразделений в ущелье, чтобы уничтожить патрулирующие здесь Трайки. Задача неожиданная, но принципиально важная, хотя можно нарваться и на контратаку.

Когда соберете приличную армию: не менее 5-6 танков, несколько Инжернеров, можно отправляться в ущелье. Обойдите с севера горный массив у границы карты и двигайтесь дальше на север к лагерю наемников. Ликвидируйте пару ракетных башен и направьте войска через узкий горный проход в лагерь наемников.

Пробегите мимо Аутпоста, держитесь подальше от ракетных башен Харконнен, затем захватите Аутпост, и миссия завершена.

**** Сценарий 5.***

Айксианские исследователи не только увлеченно занимаются разработкой сверхмощного оружия, но и денежки обожают. Понятно, что богатейшие Ордос их самые желанные клиенты, они всегда платят больше всех! Но сейчас у Дома Ордос не лучшие времена, поэтому, чтобы исправить положение, нужно добыть Спайса на 15000 Солярис и уберечь его от врагов.

Дом Атрейдис ведет разработку в этом районе и совсем не будет рад появлению конкурента. Нужно суметь защитить себя, добыть необходимое количество Спайса и покинуть район, оставив все оставшееся Атрейдис. Не нужно их уничтожать, у Вас другая, более важная цель.

Обе стороны вынуждены защищаться и одновременно добывать Спайс. Необходимо найти разумный баланс между расходами на оборону и разработку месторождения. Когда создадите обороноспособную армию, сконцентрируйтесь на добыче Спайса, лишь время от времени возмещая боевые потери.

С самого начала у Вас нет ни стройплощадки, ни даже MCV, потому необходимо захватить ближайший Старпорт, принадлежащий Атрейдис. Отправьте туда свои войска, держите Инженеров чуть поодаль, уничтожьте ракетные башни, обойдите крепостную стену и ликвидируйте все их оборонительные сооружения и отряды. Установите свои войска, чтобы успешно оборонять эту маленькую базу, пустите вперед Инженеров и захватите все сооружения. Вы получите MCV, и как только захватите Старпорт, немедленно закажите покупку нескольких осадных танков, Харвестер и Карриолл. Купите все что нужно, но не швыряйтесь деньгами, нужно еще установить пару бетонных фундаментов и очистной завод, иначе долго не протяните.

Теперь пора заняться делом. На севере от Вашего горного плато великолепное месторождение Спайса, но башни Атрейдис охраняют его. Пошлете несколько боевых танков, они легко справятся, но Атрайдис этого хамства не простят и немедленно контратакуют. Поэтому дальше напрягать отношений не стоит, держите свои Харвестеры вне досягаемости ракетных башен как можно дольше. Главное добыть Спайс, но не менее важно суметь его сохранить. Купите через Старпорт еще один Харвестер, запустите очистной завод на полную катушку – это неплохой старт, но желательно построить и тяжелый завод, ремонтную базу, бараки и легкий завод, без этого добычу не сохра-

нить. Помните, строить нужно только самое необходимое, больше расходов – меньше доходов.

Когда оборона базы в порядке, есть несколько орудийных башен и достаточное количество другого вооружения и солдат, постройте еще пару очистных заводов и электростанций, купите очередной (4-й или 5-й) Харвестер через Старпорт, возможно, один-два Карриолла. Теперь добыча пойдет на высшем уровне, однако на всех трех очистных заводах можно хранить только на 6000 Спайса и необходимо построить шесть башен Сило, где разместить Спайса еще на 9000 Солярис. Установите их в углу базы за крепостной стеной, там легче отбивать атаки Атрейдис.

Только отбивайте атаки, не нарывайтесь сами и не пытайтесь захватить базу Атрейдис, ничего кроме неприятностей это не принесет. Обследуйте новые месторождения Спайса, интенсивно ведите добычу и защищайтесь в случае необходимости.

Когда 15000 в кармане, пора приступать к очередному сценарию.

**** Сценарий 6.***

С такими огромными деньгами Дом Ордос накупил кучу запрещенных технологий, однако шпионы Императора сумели установить подслушивающие "жучки" у Вашего Ментата и узнали все Ваши планы. Это очень опасно, они могут помешать доставке этих технологий на планету Арракис. Ваш Старпорт находится в самом центре Funeral Plain, о нем никто ничего не знал до утечки информации. Император сообщил о нем Атрейдис и Харконнен, а оба эти Дома имеют свои базы поблизости! Необходимо помешать им уничтожить Ваш секретный Старпорт, на это всего 30 минут.

В первой версии этого сценария Ваш Старпорт расположен на маленьком горном плато и там свободного места нет. Нельзя установить стены или даже орудийные башни. Ваша база находится довольно далеко, кругом пустыни и грозные Песчаные черви.

Старайтесь сами не нападать, Вам это не по зубам, просто непрерывно укрепляйте оборону вокруг Старпорта, расположенного на восточной границе карты, тогда как Ваша главная база находится в северовосточном секторе.

Когда миссия начинается, закажите через Старпорт побольше вооружения, особенно ракетные танки, которые сами производить не можете. Обязательно закажите Карриолл, а на главной базе постройте два бетонных фундамента и очистной завод.

Естественно, что все вражеские атаки будут направлены на Старпорт, но базу укрепить все-таки необходимо. Окружите ее крепостными стенами и охраняйте весь периметр базы. Особое внимание уделите южной границе, установите здесь несколько орудийных башен. Затем постройте еще несколько очистных заводов и электростанций, переправляйте Харвестеры с месторождений на очистные заводы, используя Карриоллы, купленные через Старпорт. Все необходимые силы для обороны закупайте через Старпорт, а не доставляйте их с базы, закупайте в основном боевые танки, Трайки и ракетные танки – они смогут поражать издалека атакующие силы противника. Трайки эффективны против пехоты, быстры, меневренны и заметно дешевле осадных танков.

Не жалейте денег, главное уберечь Старпорт. Заказывайте новое вооружение сразу же по прибытию очередной партии оружия, не забудьте заказать один-два Харвестера и несколько Карриоллов, чтобы не иметь проблем с транспортировкой.

Вторая версия этого сценария отличается незначительно. Окружите главную базу крепостной стеной и используйте ее как источник финансирования (за счет добычи Спайса). Старпорт очень трудно оборонять, и подкрепления необходимо закупать на месте, через Старпорт.

На этот раз Ваша главная база расположена в центре карты (а Старпорт на прежнем месте). Необходимо укреплять восточную зону базы несколькими орудийными башнями. На этот раз можете построить несколько заводов на базе и отправлять подкрепление на Старпорт, но это не очень эффективно. Заметьте, что вражеские войска, направляются на штурм Старпорта, пройдут обязательно мимо Вашей базы, так что орудийные башни смогут нанести им серьезный урон.

**** Сценарий 7.***

Благодаря айксианским технологиям, Дом Ордос получил серьезное преимущество над Домами Атрейдис и Харконнен, а заодно и над Императором, однако их войска заметно превышают по численности армию Ордос. Наемники могут оказать серьезную помощь, но нельзя особенно рассчитывать на них, больно уж они склонны к предательству. Однако, в начале миссии они помогут Вам в отражении вражеских атак.

О Харконнен пока можно не беспокоиться, они получили как следует, но Атрейдис очень сильны и вместе с Сардокар Императора представляют серьезную опасность. В этой миссии две основных задачи: защитить базу наемников и ликвидировать вражеский военный контингент в этом районе.

**** Примечание. Хотя наемники являются отличным буфером между Вашей базой и атакующими врагами, полностью доверять им нельзя.***

Миссия начинается на северозападе возле лагеря наемников. Быстро начинайте строительство, возведите крепостные стены таким образом, чтобы враг мог атаковать только пройдя базу наемников. Накопите побольше живой силы и техники, пошлите подкрепление наемникам и непрерывно помогайте им во время вражеских атак.

Совет. Постройте бетонные фундаменты внутри и вокруг лагеря, разместрите на них ракетные башни. Надежнее привяжите наемников к себе, может они дольше Вам не изменят.

Здесь три базы Атрейдис, небольшая – на востоке, другая – на югозападе и самая большая на север от нее. Начинайте с самой маленькой, справитесь без труда и хоть немного ослабите Атрейдис.

Отправьте штурмовой отряд через лагерь наемников, чуть южнее своей базы. Затем еще три подразделения на восток до края карты, где и обнаружите этот небольшой вражеский Аутпост. Мощный танковый кулак легко сомнет оборону, здесь практически одна пехота. Захватите очистной завод с помощью Инженера, используйте трофейный Спас, создайте несколько подразделений, а затем продайте их, если есть желание.

Переправьте сюда приличный отряд с

главной базы, а затем вернитесь во главе своего войска в центр карты, поближе к своей базе. Затем объедините все свои силы, пройдите на север до края карты и поверните на восток. Главная база Атрейдис имеет отличные оборонительные сооружения со всех сторон, но уязвимое место найти можно. Пробейтесь сквозь стену, обращенную к краю карты, и ворвитесь на базу.

Здесь превосходный набор сооружений, которые можно захватить или уничтожить: парочка заводов, Бараки, Сардокар и Дворец. Захватите в плен нескольких Инженеров, запустите производство боевой техники в самом сердце базы врага.

Разделавшись с сооружениями, атакуйте электростанции, чтобы обезвредить ракетные башни. Остальное – просто легкая прогулка.

**** Сценарий 8.***

Император натравил на Вас Харконнен и Атрейдис, но так долго продолжаться не может. Необходимо загнать Атрейдис на территорию Харконнен и уничтожить на карте все, что не принадлежит Дому Ордос. Наемники снова в друзьях, они намерены создать собственную базу и выступить на Вашей стороне.

В этой мисии нужно уничтожить несколько баз, точнее три, по одной на каждого из трех врагов. Как и в предыдущем сценарии, Вы начинаете в северо-западном секторе карты, и база наемников прикрывает базу с фланга. Окружите свою базу крепостными стенами, чтобы заставить атакующих пройти через наемников, которым придется подчас несладко. Да и Вам достанется, пусть наемники встретят врага первыми, постарайтесь подавить пехоту танками.

Совет. Всегда держите пару танков возле базы наемников, иначе их буквально захлестнет волна многочисленной пехоты Атрейдис.

Хотя Атрейдис непрерывно угрожают Вашим позициям, вначале займите Харконнен. Вышлите Рейдер на разводку на восток от Вашей базы, отыщите императорскую базу в районе центра карты, сверните на юговосток, а затем на восток к краю карты. Атакуйте находящуюся здесь базу Харконнен с севера, где оборона достаточно слаба. Попробуйте с помощью Инженеров захватить Дворец, может это и не очевидно, но захват практически неохраняемого сооружения даст Вам возможность начать производить для своих нужд их мощные атомные ракеты – Death Hand atomic missiles! С ними-то уж Вы справитесь с Атрейдис и императорской гвардией.

Самое время отвесить как следует провокатору Императору и его хваленой гвардии. Прорвитесь через восточную стену базы, захватите их Старпорт и немедленно доставьте сюда подкрепления. Захватив с помощью Инженера Императорский дворец, сможете сами изготавливать гвардейцев, которые очень пригодятся в схватках с Атрейдис.

Самая большая мощная база Атрейдис расположена на северовостоке, проведите разведку парочкой Рейдеров, отыщите самые подходящие цели для своих атомных ракет. Расстреляйте ими вражеские электростанции, чтобы заранее вырубить ракетные башни до того, как к базе подойдут Ваши главные силы. Если все получится, то легко разделаетесь с Атрейдис, а от базы останется лишь мокрое место.

**** Финальный сценарий.***

Дело близится к концу, речь уже идет не о локальной победе над Арракис и запасами Спайса, а о господстве над всей Галактикой! Даже смертельные враги – Атрейдис и Харконнен объединились против Вас. Ну что ж, пусть попробуют Вас остановить!

В этом сценарии две заметно различающихся версии, в обоих наемники выступают на Вашей стороне. По крайней мере, в начале!

В первой версии Вы стартуете в северовосточном секторе карты, лагерь наемников находится на югозападе от Вашей позиции. Это очень выгодная стратегическая позиция, можно построить стену на западной стороне базы, и тогда враг сможет атаковать лишь через базу наемников.

**** Примечание. Неудивительно, что наемники могут удрать или предать, эти хитромудрые Ордос все время их подставляют!***

Разместите вдоль этой стены несколько ракетных башен, чтобы встретить атакующего противника с дальней дистанции, заодно пошлите парочку подразделений на помошь наемникам.

Атакуйте вначале Атрейдис, они ближе к Вашей позиции и более уязвимы. Их база расположена на югозападе от Вашей стартовой позиции. Разведайте подходы, а когда будете готовы, приступайте к штурму базы.

С этой стороны базу обороняют лишь несколько ракетных башен, а за спиной находится Старпорт, который нужно захватить в первую очередь. Атакуйте непрерывно, захватывайте все важные сооружения, используя своих Инженеров. А когда заполучите Дворец, сможете создать отряд Фримен. Они могучие бойцы и очень помогут в схватке с Сардокар – это Ваша следующая цель!

Убрав Атрейдис со своего пути, займитесь императорской гвардией. Пошлите свои войска на запад от захваченной базы на край карты и обнаружите лагерь Сардокар. Он наиболее уязвим с юга, здесь только одна ракетная башня. Захватите Бараки, Старпорт и, самое главное, Дворец. Теперь сами можете лепить себе гвардейцев!

Остался самый главный враг – Харконнен. Их база расположена к северу. Используйте захваченную базу для финального штурма, поскольку самая уязвимая точка в обороне врага находится со стороны западного края карты.

Совет. Если Харконнен контратакуют, и Вы не сможете устоять, отступайте медленно, заманивайте врага подальше от их базы под огонь орудийных и ракетных башен, установленных вокруг сооружений на захваченной базе Сардокар. Когда они окажутся на убойной дистанции, вышлите подкрепление со своей базы в зону обороны Харконнен с востока. Враги не выдержат атаки с двух сторон, и Ваши войска смогут прорваться в самый центр базы и уничтожить важнейшие сооружения.

Прорвитесь к базе, уничтожив единственную ракетную башню, направьте огонь своих орудий на крепостные стены и разрушьте их. Путь к электростанциям открыт, ликвидируйте их и вырубите сразу все вражеские ракетные башни. Направьте побольше войск в пролом в стене и используйте Старпорт Сардокар, чтобы доставить подкрепления.

Во второй версии финального сцена-

рия начните со строительства инфраструктуры базы. Бараки и легкий завод к моменту старта уже установлены. Лагерь наемников расположен далеко на юг от Вашей позиции и вряд ли сможет оказать серьезную помощью в обороне, поскольку Ваша база находится в северо-западном секторе.

Вражеской атаки можно ожидать с востока или с юга. Возведите стену с восточной стороны, чтобы вынудить противника атаковать между Вашей базой и лагерем намеников. Понятно, что сможете атаковать наступающих с двух сторон. Нанесете врагу серьезный урон, особенно если заранее установите парочку ракетных башен на южной границе своей позиции.

Направьте первый атакующий отряд со своей базы прямо на восток вдоль северной границы карты, захватите с помощью своего Девиатора мощный Девататор Харконнен и включите сигнал самоуничтожения, затем сверните на восток вдоль края карты.

Когда приблизитесь к южной границе, окажетесь на горном плато (кончатся эти проклятые пески!), сверните на запад и подойдите к крепостной стене. Пробейте пролом, ворвитесь на базу Атрейдис, захватите электростанции и башни Сило, используя Инженеров. Двигайтесь дальше на запад, захватите Бараки (Инженерами), а затем и всю базу.

Наконец-то, настал момент истины – решающая схватка с Императором и его гвардией. Его база находится в центре карты, как раз на север от захваченной базы Атрейдис. Прорвитесь на базу, уничтожив по пути две ракетных башни, ликвидируйте электростанции, обесточьте все вражеские объекты. Пошлите войска и Инженеров с захваченной базы Атрейдис, чтобы захватить все мало-мальски ценное. Жаль, что Императорский Дворец находится в другом месте, но зато здорово ослабите императорскую армию.

Теперь найдите последнюю базу Харконнен и сооружения Сардокар, они как раз на юг от базы наемников. Отправляйтесь туда, уничтожая все на своем пути. Так славно и завершите последнюю миссию.

Совет. Можно, конечно, уничтожать вражеские сооружения, но лучше и быстрее захватывать их с помощью Инженеров. Эффект тот же самый, зато нет опасности самим получить повреждения при взрывах.

Теперь можно отдышаться и отдохнуть, но очень скоро Вас потянет опять включить приставку и поставить диск с Дюной...

FLASHBACK

FLASHBACK - классическая адвентюра. Пройдите с главным героем через все уровни на разных планетах и космических станциях, сразитесь с мутантами, разгадайте загадки. Напряженная атмосфера, захватывающий сюжет, обилие головоломок, высокий уровень сложности, отличная графика и анимация – характеристики мощной высококлассной игры.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1.

Со старта возьмите Holocube, расположенный на один экран ниже вашего теперешнего экрана; перейдите вправо, прикончите первого Ogre, затем пройдите влево, возьмите камень (The Rock) и 10 кредитов, перейдите направо, а когда дверь отодвинется в сторону, поджарьте второго Ogre. Возьмите Pile, спуститесь вниз, но будьте осторожны, иначе погибнете. Сверните направо, обойдите силовое поле (Force Field), а заодно учтите, что по земле пропущен электрический ток. Подзарядите щит и Pile, пройдите до конца налево, вставьте Pile в консоль, чтобы "открыть" мост, и как только перейдете через него, поднимитесь на лифте наверх, пройдите налево, метните камень в сенсор так, чтобы лифт оставался внизу. Возьмите телепортер и пару камней, спуститесь на лифте вниз и теперь возвращайтесь направо, только очень осторожно, чтобы не провалиться в глубокую расселину. Осторожно спускайтесь вниз, спрыгните в двум Ogres, и если повезет, они убьют друг друга, а если нет, то прикончите оставшегося в живых. Сверните направо, отключите силовое поле, возьмите камень, убейте еще одного Ogre, отыщите сотню кредитов, найдите ключ и еще сотню кредитов. Справившись со всеми этими делами, справа увидите еще одного Ogre. Обязательно держите оружие (gun) наготове, иначе можете не успеть его прикончить. Отыщите 500 кредитов и очень осторожно продвигайтесь до конца налево. Вставьте ключ в консоль, чтобы открыть дверь, и теперь возвращайтесь обратно через мост тем же путем, но на этот раз направо к тому месту, где подзаряжали свои предметы. Как только окажетесь наверху, сверните налево,

убейте Ogre, поднимитесь наверх. По пути разберитесь с сенсорами, а когда окажетесь наверху, сверните направо и побеседуйте с раненым путешественником (Injured Traveler). Отдайте ему найденный ранее телепортер, возьмите идентификационную карту I.D.Card и возвращайтесь обратно до конца налево. Аккуратненько перейдите через мост и, когда дойдете до конца, спуститесь вниз, вставьте идентификационную карту в консоль. Очень осторожно спускайтесь вниз, поскольку можно провалиться в очень глубокую расселину. Спускайтесь вниз, там два Ogres. Возможно, они уничтожат друг друга, а если нет, прикончите остаавшегося в живых. Справа обнаружите сенсор, и если попытаетесь подойти к нему, то сработает лазерная ловушка. Так что опуститесь на корточки и кувырком катитесь на следующий экран. Здесь встретите Old Hermit справа, купите у него антигравитационный пояс (Anti-G Belt), а затем прыгайте вниз, на следующий уровень.

— *Уровень 2.*

Идите до конца направо, спуститесь вниз, чтобы вызвать наверх лифт. Затем со средней платформы разбегитесь и прыгните на самый верх, где обнаружите пару полицеских. Они откроют огонь, разберитесь с ними побыстрее, а затем поговорите с Ian и активируйте "стул" (The Chair). Просмотрите длинную видеосцену, после которой побеседуйте с Ian еще раз. Он откроет дверь, пройдите в нее, спуститесь вниз, убейте внизу Ogre, возьмите предохранитель (Fusible), возвращайтесь наверх, вставьте его в консоль, снова активируйте консоль, чтобы спустить лифт вниз. Поднимитесь на этом лифте наверх, пройдите влево, поговорите с мужчиной, после чего откройте дверь, вызовите лифт наверх и спускайтесь вниз к поезду.

Активируйте карту, чтобы ознакомиться с устройством подземки (Subway System). Езжайте на поезде к бару (America), поговорите с барменом, пройдите до конца направо, побеседуйте с Faussaire, затем возвращайтесь к поезду и езжайте на нем до Council (Africa). Поговорите с каждым Moron, отдайте свою идентификационную карту I.D.Card Gouverneur, а он вручит вам специальные бумаги (Working Papers). Отправляйтесь на поезеде в центр Job Center (Europa), поговорите с мужчиной, вставьте "рабочие" бумаги, чтобы получить доступ к первой миссии.

Ознакомьтесь с тем, что предстоит делать в первой миссии, отправляйтесь на поезде в Asia, возьмите пакет у женщины, доставьте этот пакет в Африку, отдайте его мужчине, получите за это денежки, а затем на поезде отправляйтесь в Job Center и получите доступ ко второй миссии.

Запомните игру, подзарядите свой щит (Shield) и отправляйтесь на поезд Restricted Area 2 (Африка). Захватите особо важную персону V.I.P., пройдите до конца направо, прикончите Ogre, возьмите ключ, вставьте его в консоль, пройдите влево, убейте еще однго Ogre, затем снова пройдите налево и уничтожьте парочку плавающих шаров (Floating Balls). На верхней платформе возьмите ключ, пройдите вправо, вставьте ключ в скважину, чтобы открыть дверь, захватите особо важную персону и спускайтесь вниз, где получите от него

денежки, и он телепортирует вас в комнату Mission Room.

Подзарядитесь, запомните игру, вставьте "рабочие" бумаги, чтобы получить доступ к третьей миссии. На поезде отправляйтесь к бару (Америка), поговорите с посетителем, спуститесь вниз, побеседуйте с полицейским, зайдите за стойку бара, пристрелите Ogre, поговорите с мужчиной и спускайтесь вниз. Прикончите полицейского, возьмите ключ, который он оставит, и снова зайдите за стойку бара, откройте люк в полу и прыгайте вниз.

Запомните игру, пройдите вправо, расстреляйте пару терминаторов, получите заслуженные денежки и телепортируйтесь обратно в комнату Mission room.

Подзарядитесь, запомните игру, вставьте "рабочие бумаги", чтобы получить доступ к четвертой миссии. Этот уровень несложный, но действовать нужно очень быстро. Войдите в телепортер, бегите вправо, откройте напольный люк и бегите до конца налево. Вызовите лифт вниз, перебегите направо, запрыгните на верхнюю платформу, чтобы активировать лифт; спуститесь на нем вниз, пройдите вправо и в соответствующем месте вставьте карту Correct Card. Получите денежки и телепортируйтесь в комнату Mission Room.

Подзарядитесь, запомните игру, вставьте "рабочие бумаги", чтобы получить доступ к пятой миссии. Уровень довольно сложный, не горячитесь, действуйте терпеливо и осторожно. Пройдите в зону Restricted Area 3 (Европа), запомните игру, расстреляйте Ogre, спуститесь вниз, прикочите еще одного Ogre, возьмите ключ, снова спуститесь вниз, пристрелите третьего Ogre, пройдите налево, вставьте ключ, идите влево, возьмите камень и бросьте его. Расстреляйте Ogre, перебегите налево, спрыгните вниз, прикончите еще одного Ogre и пройдите к верхней платформе, где нужно активировать сенсор, чтобы открыть дверь.

Спуститесь вниз, кувырком перекатитесь вправо, возьмите ключ и кредиты, вернитесь обратно налево, затем вниз, направо и снова вниз. Прикончите полицейского, откройте дверь, поджарьте "летающий шар", получите свои денежки и телепортируйтесь обратно в комнату Mission Room.

Подзярядитесь, запомните игру, пройдите к бару (Америка), поговорите с Faussaire, отдайте ему денежки, возьмите идентификационную карту и пройдите к башне Death Tower. Отдайте идентификационную карту мужчине, войдите в башню и окажетесь на следующем уровне.

— *Уровень 3.*

Пройдите напрааво, убейте терминатора, откройте дверь, вернитесь обратно направо, подзарядитесь, пройдите налево, убейте еще одного терминатора и двигайтесь дальше налево, затем откройте дверь и поднимитесь на лифте наверх.

Прыгайте вверх и продвигайтесь налево, откройте крышку напольного люка, сверните влево, убейте терминатора, активируйте дверь, убейте еще одного терминатора, пройдите налево, прикончите очередного терминатора, снова пройдите влево, поднимитесь наверх, идите дальше налево, уничтожьте еще одного терминатора и парочку плавающих шаров, перейдите влево, запомните игру,

снова пройдите налево и поднимитесь на лифте наверх.

Пройдите направо, откройте дверь, кувырком катитесь налево, вскарабкайтесь наверх (не пропустите люк), подзарядитесь, сверните влево, прибейте нескольких терминаторов, снова двигайтесь налево. Будьте осторожны, на полу заложены мины. Поднимитесь на лифте наверх.

Кувырком катитесь влево, уничтожьте терминатора, вскарабкайтесь наверх, кувырком перекатитесь направо, запомните игру, пройдите влево, спуститесь вниз и далее с центральной платформы перебегите влево, запрыгните наверх и снова продвигайтесь налево, прыгая через ямы и продвигаясь налево почти до конца, а затем поднимитесь на лифте на следующий этаж.

Идите направо, "освободите" терминатора и прикончите его, откройте дверь, пройдите направо, подзарядитесь, убейте терминатора и на нижней полатформе пройдите вправо, откройте дверь, а на средней платформе также пройдите вправо, откройте напольный люк и когда окажетесь на нижней платформе, перейдите вправо и поднимитесь на лифте.

Убейте терминатора, идите направо, уничтожьте плавающий шар, а затем терминатора. Запомните игру, уничтожьте еще три плавающих шара и поднимайтесь на лифте наверх.

Убейте терминатора, откройте дверь, уничтожьте еще одного терминатора и поднимайтесь на лифте вверх.

Уничтожьте терминатора, просмотрите видеосцену, получите свои денежки и летите на космическом корабле на следующий уровень.

— Уровень 4.

Побеседуйте с Homme, отдайте ему идентификационную карту, пройдите влево, убейте полицейского. Затем дальше налево, прикончите второго полицейского (используйте силовое поле, оно действует очень эффективно), спускайтесь вниз, ликвидируйте полицейского и плавающий шар, а затем со средней платформы пройдите вправо, подзарядитесь, далее снова направо, убейте полицейского и продвигайтесь направо дальше, уничтожая всех полицейских, которые только появятся. Затем возвращайтесь обратно налево, подзарядитесь, если необходимо, сверните направо и, когда окажетесь внутри, убейте пару полицейских и плавающий шар, затем перейдите направо и вызовите такси.

Запомните игру, вскарабкайтесь на верхнюю платформу, бегите и прыгайте до конца направо. Разбейте кристалл, пройдите внутрь, сверните направо, ликвидируйте терминатора, поднимитесь на лифте вверх, разбейте еще один кристалл, возимте ключ, пройдите до конца направо, прыгните на среднюю платформу, снова продвигайтесь направо, подзарядитесь, перейдите влево, поджарьте робота. Будьте осторожны, он взорвется. Активируйте консоль, пройдите вправо, октройте ключом дверь и спускайтесь на лифте вниз.

Запомните игру, вскарабкайтесь наверх. Стена сдвинется в сторону, спуститесь на лифте вниз, поднимиитесь наверх, пройдите вправо, убейте терминатора, возьмите ключ, затем пройдите налево, разделайтесь с парочкой плаваю-

щих шаров, вскарабкайтесь наверх, сверните направо, активируйте консоль, чтобы стена сдвинулась в сторону и открыла вам путь. Пройдите влево, спуститесь вниз, поверните направо, отключите силовое поле, спускайтесь вниз, откройте дверь, подзарядитесь, поднимитесь на лифте наверх, пройдите вправо. Здесь обнаружите две напольных ловушки, разберитесь с ними. Можете здесь подзарядиться и запомнить игру, а если не хотите, то пройдите вправо, спуститесь на лифте вниз, затем пробегите налево и прыжком заскочите на верхнюю платформу. Откройте дверь, пройдите вправо, возьмите ключ, поднимитесь на лифте наверх, откройте еще одну дверь, войдите внутрь, уничтожьте плавающий шар, перескочите мину и мчитесь во весь дух, здесь силовое поле. Уничтожьте плавающий шар и продвигайтесь направо на следующий уровень.

— *Уровень 5.*

Терминатор откроет дверь, однако убить его нельзя, поскольку у вас нет соответствующего оружия. Перебегите вправо, возьмите пистолет (Gun), теперь уничтожьте терминатора и возьмите ключ.

Запомните игру, пройдите вправо, откройте обе двери, поднимайтесь наверх (будьте осторожны, здесь силовое поле), затем сверните налево, спуститесь вниз, подзарядитесь, прикончите нижнего терминатора, возьмите обе части телепортера, убейте верхнего терминатора, разбегитесь и прыгните на правый экран, чтобы не вляпаться в силовое поле. Откройте дверь, бросьте Teleport Receiver, телепортируйтесь, уничтожьте плавающий шар, заберите обратно Teleport Receiver, спрыгните вниз, прикончите слизняка (Slime), пройдите вправо, прикончите еще одного слизняка и продвигайтесь налево.

Запомните игру, пройдите влево, спрыгните в яму, уничтожьте плавающий шар в следующей яме и продвигайтесь налево. Спуститесь вниз, воспользуйтесь телепортером, чтобы перебраться на следующий уровень.

— *Уровень 6.*

Идите направо, убейте слизняка, откройте дверь, подзарядитесь, вернитесь обратно налево, спуститесь вниз. Продвигайтесь дальше вниз, убейте слизняка, возьмите камень, перейдите влево, метните камень прямо в сенсор, чтобы открыть дверь. Пройдите влево, активируйте выключатель, чтобы открыть напольный люк, и когда окажетесь на нижней платформе, выстрелите в дверь, задействуйте выключатель, уничтожьте очередного слизняка, возьмите атомный заряд Atomic Charge. Продвигайтесь налево, загляните в журнал (Jornal), спускайтесь вниз, откройте напольный люк, продвигайтесь еще дальше вниз, подзарядитесь, убейте слизняка, швырните Teleport Receiver прямо в яму и телепортируйтесь вниз. Уничтожьте слизняка и спускайтесь еще дальше.

Запомните игру, убейте пса-мутанта Mutant Dog, пройдите влево, откройте дверь, уничтожьте слизняка, перейдите вправо, возьмите ключ, сверните направо в телепортер, пройдите дальше направо, поднимитесь вверх, дальше воспользуйтесь лифтом, а когда поднимитесь наверх, сверните направо, вставьте ключ и попадете на следующий уровень.

— *Уровень 7.*

Подпрыгните вверх, а затем подни-

майтесь наверх на лифте. Приготовьтесь уничтожить очередного слизняка, возьмите пару Exposive Mice, поднимайтесь дальше наверх, разбегитесь и прыгните с разбега, чтобы увернуться от падающих бомб, бросьте Teleport Receiver влево, поднимитесь на лифте наверх, активируйте выключатель, чтобы лифт спустился обратно вниз. Пройдите до конца налево, подзарядитесь сверните направо, держите телепортер наготове. Спрыгните в яму, где увидите слизняка. Активируйте выключатель, а затем тут же и телепортер. Приготовьтесь внизу уничтожить слизняка, возьмите Teleport Receiver, пройдите вправо возьмите ключ, откройте дверь и поднимитесь на лифте наверх.

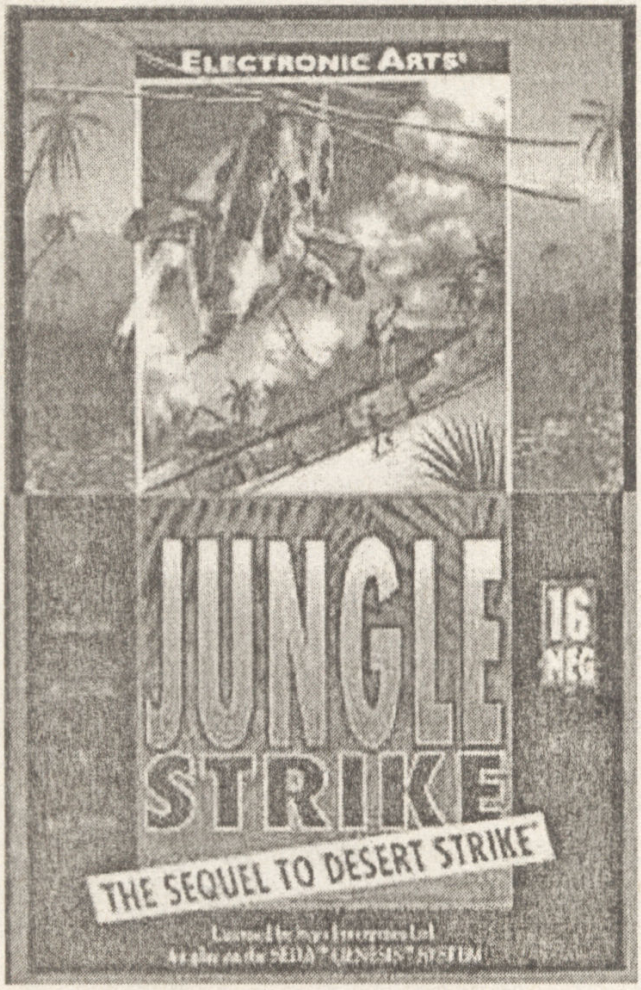
Запомните игру, кувырком катитесь вправо, чтобы не вляпаться в силовое поле. Спуститесь на лифте вниз, вставьте ключ, воспользуйтесь лифтом, взорвите напольные мины, метните в яму Teleport Reseiver и телепортируйтесь вниз. Прикончите слизняка, а затем очень аккуратно уничтожьте Organic GUTS внутри полусферы и возьмите Teleport Reseiver.

Действуйте очень внимательно, четко следуйте инструкциям. Сделайте шаг впрво от ямы на полу, затем спрыгните влево, удерживайте кнопку, чтобы повиснуть на краю ямы, затем нажмите кнопку **DOWN** и свалитесь вниз, но успеете зацепиться руками, а затем спрыгните дальше вниз. Таким образом уцелеете и не разобьетесь.

Продвигайтесь до конца напрво, поставьте перед дверью Teleport Reseiver, затем пройдите до конца налево, подзрядитесь, спуститесь на лифте вниз, запомните игру, пройдите вправо, расстреляйте парочку слизняков и приготовьтесь уничтожить "органические кишки", свисающие с потолка. Для этого выстрелите в них с левой стороны, а затем выстрелите справа. Повторяйте эти маневры до тех пор, пока из этих "кишок" не перестанут появляться слизняки. После этого перейдите влево, поднимитесь на лифте наверх, подзарядитесь и спускайтесь на лифте обратно вниз.

Запомните игру, пройдите обратно направо, поднимитесь на лифте наверх, снова пройдите направо, возьмите мышь (Mouse), убейте слизняка, подберите ключ, откройте дверь, пройдите обратно к месту, где можно подзарядиться и запомнить игру, если считаете необходимым. Затем возвращайтесь к двери и спускайтесь на лифте вниз. Пройдите вправо, уничтожьте парочку слизняков (для этого нужно использовать "взрывающихся" мышей), затем пройдите вправо, кувырком проскочите через силовое поле, поставьте атомный заряд Atomic Charge как можно дальше вправо, активируйте выключатель, телепортируйтесь обратно, пройдите вправо, поднимитесь на лифте наверх (хотя обнаружить его довольно нелегко), и когда поднимитесь, с удовольствием просмотрите финальную видеосцену. Вы это заслужили!

JUNGLE STRIKE



Вторая часть знаменитой вертолетной серии игр представляет собой сочетание стратегии и боевика, заставит Вас поломать голову и проверить реакцию.

ИСТОРИЯ

Умер главный сумасшедший пустыни Мэдмен, но его сын продолжает кровавые традиции отца. Пролилась кровь членов его семьи, и у него есть причина пролить кровь сотен, тысяч людей. И неважно кто эти люди – любой человек подойдет. После смерти отца Мэдмена люди, воспользовавшись возможностью, свергли диктаторский режим и выслали всю семью диктатора и его сторонников за границу. Но у сына, хотя и не осталось политических амбиций отца, остались деньги, наворованные им, и намерение продолжать разработку ядерного оружия. Где же продолжить и осуществить эту программу? Drug Lord, известный своей жестокостью Король южноамериканской наркомафии, владелец самой большой частной армии в мире, ненавидящий Соединенные Штаты Америки, оказался подходящим партнером для Мэдмена. У наркокороля есть все для продолжения ядерной программы, и он также жаждет нанести удар по Америке, спецслужбы которой в последнее время доставляют ему столько проблем и убытков. Но еще не поздно остановить двух злодеев, и американские спецслужбы выбрали Вас для проведения секретного задания, цель которого – остановить безумие.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Если это Ваше первое задание, то придется начать с Задания 1 (CAMPAIGN 1), если же у Вас есть пароль, который дается после выполнения задания, нажмите кнопку **A** и введите его, пользуясь курсором, и продолжите игру с того задания, на котором остановились.

Выбор второго пилота

Нажмите кнопку **B** и попадете в меню, где сможете выбрать достойного помощника, пользуясь описанием мастерства и характера каждого летчика. Затем нажмите **START** для возвращения в Главное меню.

Опции

Для входа в меню опций из Главного меню нажмите кнопку **C**. В этом меню с

помощью стрелок можно изменить конфигурацию управления для кнопок, общую конфигурацию, с инерцией (WITH MOMENTUM) или без инерции (NO MOMENTUM). Начинающим игрокам рекомендуется управлять вертолетом без инерций. Это управление менее реалистично, чем с инерцией, но более простое и не требует большого мастерства.

Управление с инерцией.

Вертолет обладает инерцией, то есть он продолжает лететь вперед, даже если Вы отпустите все кнопки. Сперва такое управление может показаться сложным, но затем научитесь пользоваться им себе на пользу.

Индикаторы на экране

LIVES – показывает количество жизней.

FUEL – это Ваше топливо. В начале каждого задания у Вас 100 единиц топлива, Вы можете найти дополнительное топливо во время игры. Когда уровень Вашего топлива достигает 14, то Вам дается предупреждение "LOW FUEL". Если Вы разобьетесь из-за недостатка топлива, то, когда продолжите игру, оно будет восстановлено, но на уровне 100 единиц. Если разобьетесь по другой причине, то запас топлива останется таким же, как в тот момент, когда Вы были уничтожены.

ARMOR – это броня, сила, которую необходимо затратить, чтобы Вас уничтожить. На начало игры количество этой силы для вертолета – это 1000, по ходу игры можно восстанавливать броню (специальные ящики по ремонту брони скрыты в грузовиках или в зданиях. Чтобы их получить, надо уничтожить грузовик или здание). Если Вы погибнете, броня будет восстановлена до уровня 1000. Вы можете увеличивать свою броню во время игры, но она не может быть больше, чем в начале выполнения задания.

Вооружение

На начало задания у Вашей техники имеется следующее вооружение:

Вертолет

Броня: 1000.
Тяжелые бомбы: 9 штук, мощность — 100.
Торпеды: 60 штук, мощность — 25.
Пулемет: 1000 очередей, мощность — 5 на каждую очередь.

Катер

Броня: 800.
Надводные мины: 9 штук, мощность — 100.
Легкие ракеты: 50 штук, мощность — 25.
Пулемет: 1000 патронов, мощность — 3.

Самолет

Броня: 10200.
Тяжелые бомбы: мощность — 400.
Ракеты ALM-92: мощность — 25.
Пулемет: мощность — 5 на каждую.

У самолета F-117A вооружение и топливо бесконечны.

Мотоцикл

Броня: 500.
Наземные мины: 9 штук, мощность — 1000.
Легкие ракеты: 30 штук, мощность — 25.
Пулемет: 1000 патронов, мощность — 5.

Надводные и наземные мины должны устанавливаться перед идущей за Вами целью или совсем рядом с объектами для эффективного действия. Если никто на них не подрывается, мины через несколько секунд теряют свою силу и исче-

зают. Вы можете подобрать дополнительное вооружение по ходу игры, но число вооружения не может превышать его первоначального количества (перед началом игры). Если Ваша техника разобьется, то Вы продолжите игру с тем числом вооружения, которое было у Вас на момент гибели.

Управление вертолетом

стрелка вверх - вперед;
стрелка вниз - задний ход;
стрелка влево/вправо - поворот.

Для посадки вертолета надо покружить над площадкой, и вертолет сам сядет. Но вертолет может сесть только на безопасной, захваченной или дружеской площадке и только тогда, когда на нем есть пассажиры для высадки. Чтобы увеличить точность попаданий, рекомендуется применять маневр, когда вертолет движется горизонтально влево или вправо. Для его выполнения надо держать кнопку **A** во время управления вертолетом.

Управление самолетом

стрелка вверх - увеличить высоту;
стрелка вниз - снизить высоту;
стрелка влево/вправо - поворот.

Чтобы взлететь на самолете, Вам достаточно посадить вертолет рядом с ангаром самолета, и Вы превратитесь в боевой самолет F-117A и взлетите. Для посадки самолета надо как можно ниже снизиться и подлететь к посадочной полосе так, чтобы тень самолета была немного левее середины полосы, и самолет сядет сам. У боевого самолета F-117A неограниченны вооружение и топливо, и он автоматически движется вперед.

Управление мотоциклом

стрелка вверх - вперед;
стрелка вниз снизить скорость или дать - задний ход;
стрелка влево/вправо - поворот.

Управление катером

Стрелка вверх - вперед;
стрелка вниз - задний ход;
стрелка влево/вправо - поворот.

Для полной остановки и мотоцикла, и катера, отпустите все кнопки, и они сами остановятся.

Мотоциклу и катеру необходимы патроны и топливо также, как и вертолету. Чтобы их подобрать, надо "наезжать" на эти предметы, только не очень быстро, иначе они могут взорваться.

Чтобы превратиться в мотоцикл или катер, Вам надо приземлиться на безопасной площадке рядом с мотоциклом или катером, и Вы автоматически в него превратитесь. Для постановки игры на паузу нажмите **START**, для продолжения игры – нажмите вновь **START**. Как стрелять Стандартная конфигурация для ведения огня, описанная ниже, может быть изменена – смотри раздел "Главное меню".

ВЕРТОЛЕТ	САМОЛЕТ
A: тяжелые бомбы.	**A: тяжелые бомбы.**
B: торпеды.	**B: легкие ракеты.**
C: пулемет.	**C: пулемет.**
КАТЕР	**МОТОЦИКЛ**
A: надводные мины.	**A: наземные мины.**
B: легкие ракеты.	**B: ракеты ALM- 92.**
C: пулемет.	**C: пулемет.**

Пассажиры.

Некоторые задания требуют от Вас доставки пассажиров на базу (база HOME BASA). Это – не тоже самое, что зона для посадки (LANDING ZONE). Пассажирами могут быть заложники или враги, которые сдались в плен. Чтобы их подобрать, надо кружить над ними, и Ваш второй пилот поднимет их на борт. Вертолет может вместить только 6 пассажиров.

Когда Вы высаживаете пассажиров на базе, у механиков есть время отремонтировать вертолет. Если Вы разобьетесь с пассажирами на борту, то они по-прежнему там останутся, если у Вас в запасе есть еще одна жизнь. Вы можете получить дополнительную жизнь, если подберете ящик с красным крестом.

Дополнительная информация

В любой момент игры Вы можете получить доступ к этой информации, нажав кнопку **START**. Вы можете получить доступ к информации на трех разных экранах MAP SCREEN (Карта), MISSION SCREEN (Задание) и STATUS SCREEN (Степень выполнения задания).

Карта.

Для доступа к карте нажмите кнопку **A** в режиме дополнительной информации. Пользуясь стрелками, Вы можете посмотреть места нахождения различных объектов.

Задание.

Для доступа к этому экрану нажмите сначала **START** (для входа в режим дополнительной информации), а затем – кнопку **B** (для просмотра информации о разных объектах, встречающихся во время задания).

Степень выполнения задания.

Доступ к данному экрану аналогичен, но вместо кнопки **B** нажмите кнопку **C**. Этот экран даст полную информацию о том, что Вы выполнили, или о том, что предстоит выполнить для успешного окончания задания. Выполненные задания изображены зеленым цветом, а невыполненные – красным. Когда все задания выполнены (станут зелеными), надо возвращаться на базу.

Разведывательная информация

Время от времени внизу экрана может появляться надпись "INTELLIGENCE INFO, CHECK STATUS". Это означает, что важная разведывательная информация подготовлена для Вас и, нажав **START**, Вы можете ее просмотреть.

Провал задания

Если Вы провалите задание, то есть враг произведет террористический акт прежде, чем Вы его предотвратите, на экране появится надпись "RETURN TO BASE" (Возвращайтесь на Базу). Возвращайтесь на базу и после лекции о допущенных ошибках Вы начнете задание заново.

Как успешно выполнить задание

Выполняйте задание по порядку, как оно дано на экране "ЗАДАНИЕ".

Будьте аккуратны и особенно внимательны, когда попадете в зону опасности.

Если Вам прикажут освободить зону для посадки, обратите внимание, что вражеские посадочные площадки – красные, а если они освобождены и защищены – они становятся зелеными.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Понаблюдав за ядерными испытаниями на небольшом тихоокеанском острове, два негодяя МЭДМАН и DRUG LORD договариваются о создании ядерных ракет для нанесения удара по Вашингтону. Необходимое оборудование и материалы будут доставлены МЭДМЕНОМ в крепость DRUG LORD'а, расположенную в южноамериканских джунглях. Там будет произведена сборка ракет и оттуда же будет нанесен удар. Получив эту информацию, стратеги из Пентагона, не теряя времени посылают за своим лучшим пилотом, т.е. за Вами. Ваше задание разрушить планы МЭДМЕНА и DRUG LORD'а.

ОПИСАНИЕ МИССИЙ

I-1. Нужно уничтожить террористов

возле памятников.

I-2. Уничтожьте штабы террористов. Нужно пробить дыру в стене здания штаба и поднять на борт, выбежавшего оттуда человека.

I-3. Нужно взорвать машины, везущие бомбы к иностранным посольствам. Если этого не сделать (машины достигнут своей цели), то Вы не пройдете миссию и уровень.

I-4. В одном из зданий (юго-восточная часть карты) скрывается Акбар. После того как Вы его поднимете на борт, он сообщит, что террористы собираются напасть на лимузин президента США.

I-5. Вы должны сопровождать лимузин президента до самого Белого Дома.

I-6. Когда лимузин будет проезжать мимо здания CIA, оттуда выбежит человек. Вы должны поднять его на борт, и он расскажет о планах МЭДМЕНА и DRUG LORD'а.

II-1. Вы должны спасти двух водолазов и высадить их на "LANDING ZONE".

II-2. Вам нужно захватить катер. (Остальные миссии выполняются на катере.)

II-3. Нужно собрать ящики с плутонием, которые находятся в море на черных лодках и на побережье в грузовиках.

II-4. На одном из островов подберите пилота с горящего самолета. Он знает, где находятся подводные лодки.

II-5. Вам нужно уничтожить атомные подводные лодки. (Лучше всего на них действуют мины.)

III-1. Ваша задача: уничтожить тренировочные лагеря.

III-2. Слетайте к заброшенной "LANDING ZONE", возьмите там человека и отвезите его на функционирующую "LANDING ZONE".

III-3. Уничтожьте радары. Охрана: один или два танка.

III-4. На юго-западе (нижний правый угол карты) в одном из бараков Вы найдете специалиста по связи (COMMUNICATION EXPERT), которого надо высадить у линии электропередачи.

III-5. Уничтожьте танковую базу. Она хорошо охраняется: танки, GUTTING GUN.

III-6. Аналогично III-3.

III-7. Уничтожьте здание, возьмите на борт выбежавших людей,

III-8. Уничтожьте реактор и его охрану.

IV-1. Необходимо сбить с наблюдательных вышек солдат с автоматами. Рекомендация Соловьева О.А. Далее рекомендую выполнить IV-7.

IV-2. Поднимите на борт зеленого берета на поляне в джунглях и высадите его на "LANDING ZONE".

IV-3. Уничтожьте вражеские вертолеты и их посадочные площадки.

IV-4. Освободите ученых из ям, в которых они находятся. Подберите их в вертолет.

IV-5. Расстреляйте решетки на ямах и освободите пленных (среди них находится второй пилот ANNIHILATOR), которые сообщат Вам, где находятся военные заводы.

IV-6. Расстреляйте корпуса заводов, все, что лежит в ящиках, и самолеты, стоящие около заводов.

IV-7. В одном из бараков скрывается COMMANDER, который знает, что и где лежит на этом уровне.

V-1. Спасите людей из зданий, окруженных стеной, их нужно отвезти на "LANDING ZONE".

V-2. Нужно расстрелять фабрики по производству наркотиков и собрать их персонал.

V-3. Вам придется встретится с

MLRS, расстреливая здания и подбирая выбегающих людей.

V-4. Уничтожайте линии электропередачи.

V-5. Расстреляйте здания, мигающие на карте. После этого появятся бронированные машины, которые неуязвимы для вертолета. Поэтому Вы должны будете пересесть на мотоцикл и подорвать машины минами (наиболее действенное оружие).

V-6. От каждой взорванной машины останется детонатор. Соберите их.

V-7. Возьмите из здания, расположенного на востоке (правый край карты), взрывчатку C-4. Охрана два MLRS.

V-8. Далее, доехав или долетев до WARROOM, высадите человека. Затем выведите из строя охрану и заберите человека. После этого здание взорвется.

VI-1. Спасите пилота WILD BILL'a ("Дикий Билл") и еще четырех человек. Высадите их в "LANDING ZONE".

VI-2. Уничтожьте радары.

VI-3. Взорвите склады и уничтожьте ракеты, хранящиеся в них.

VI-4. Подберите советского генерала, который сообщит Вам информацию о SCUD'ax.

VI-5. Расстреляйте установки SCUD. Не рекомендуется летать к самому северному SCUD.

VI-6. Уничтожьте некий объект, охраняемый двумя GUTTING GUN, во избежание неприятностей. Затем уничтожьте линию электропередачи и электростанцию.

VI-7. Летите на северо-восток к крепости. Она замаскирована под холмик снега. Уничтожьте ее.

VI-8. Соберите боеголовки в холмах с дымящимися трубами.

VII-1. Нужно захватить самолет противника. Большинство последующих миссий Вы будете выполнять на нем.

VII-2. Взорвите шесть мостов.

VII-3. Уничтожьте десять плантаций с растениями, служащими сырьем для производства наркотиков.

VII-4. Уничтожьте все PATRIOTS, обозначенные на карте. После этого Вы можете посадить самолет.

VII-5. Разрушьте большинство цистерн с топливом.

VII-6. Заберите материалы для изготовления ядерных ракет из маленьких пирамид и возвращайтесь на базу. Не забудьте забрать оттуда людей!

VIII-1. Уничтожайте башни, но остерегайтесь танков не обозначенных на карте.

VIII-2. Летите к скоплению MOBIL CANNON в нижнем углу карты. Уничтожьте TOMAHAWKS в скалах с круглой вершиной.

VIII-3. Уничтожь-те электростанцию.

VIII-4. Разрушьте виллу МЭДМЕНА.

VIII-5. Захватите DRUG LORD'a, убегающего по реке на катере.

VIII-6. Уничтожь-те аэродром вместе с охраной.

VIII-7. Пробейте в стене бункера дыру, летите направо, подгоните грузовик к этой дыре и расстреляйте его.

VIII-8. Уничтожьте вертолет, вылетевший из бункера, и подберите МЭДМЕНА.

IX-1. Проводите вертолет президента до края экрана.

IX-2. Уничтожьте тринадцать танков.

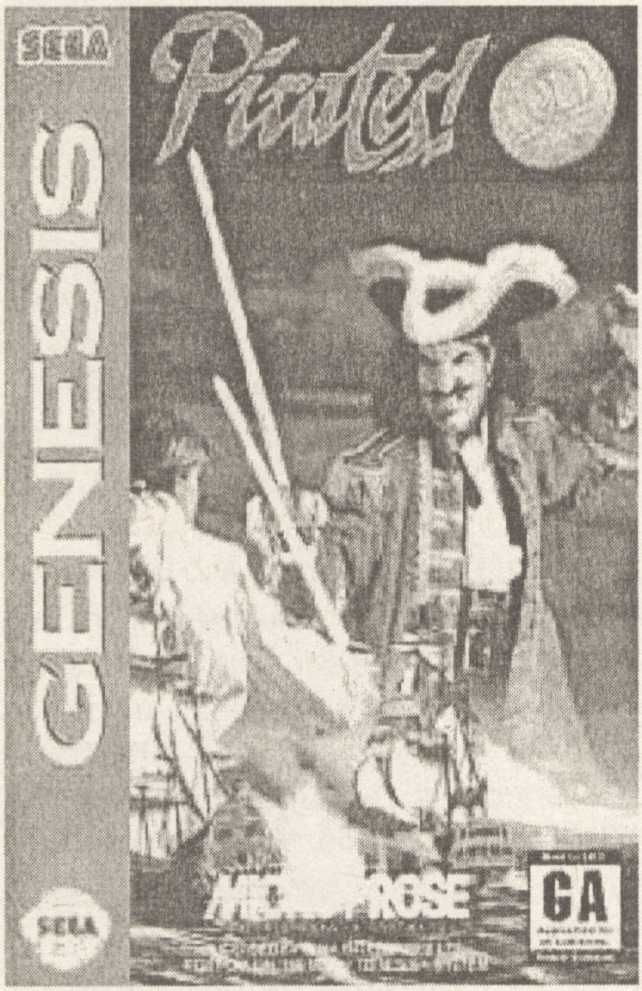
IX-3. К северу от базы подберите двух генералов из броневиков.

IX-4. Расстреляйте машину DRUG LORD'a.

IX-5. Убейте МЭДМЕНА, который пытается сбежать в грузовике с горючим.

IX-6. Вы должны уничтожить грузовики с взрывчаткой, направляющиеся к Белому дому.

PIRATES! GOLD



Интересная приключенческая игра о пиратах Карибского моря. Морские битвы, пиратские таверны и укромные бухты, поиски зарытых кладов. Испытайте себя в образе пирата.

Игра чрезвычайно веселая, и осваивать ее долго не придется. Ну, а если станете переигрывать, варианты практически бесконечные. В общем, играть можно чрезвычайно долго, и каждый раз она практически не потеряет своей увлекательности. Тот, кто любит пиратскую тему и приключания, удовольствие получит безусловно.

Руководство главным образом ориентировано на не очень опытных людей, у которых частенько будут возникать проблемы по ходу игры. Что касается экспертов и ветеранов, то просим нас извинить, почти обо всем они сами догадаются, тем более, что умные. По существу, прохождение будет относиться к режиму New Career. Пожалуй, это самый интересный режим в игре, ну а все остальные, в некотором смысле, являются его производными.

* Игровые режимы и управление.

Как только войдете в главное меню, увидите несколько опций. Выберите для начала опцию New Career и начинайте игру. Вы можете выбрать шесть различных временных периодов, и естественно, что каждый из них представляет собой самостоятельную эпоху и заметно отличается от других. Коротко мы рассмотрим эти режимы. Кстати, для того, чтобы сделать нужный вам выбор на экране опций, можете воспользоваться кнопками **UP** или **DOWN** на D-pad, а для того, чтобы сменить установки в конкретных категориях, воспользуйтесь кнопками **LEFT** или **RIGHT**. Кнопки **A** и **B** совместно с кнопками **LEFT** и **RIGHT**, используются для того, чтобы ввести собственное имя. А кнопка **C** позволяет перемещаться с верхних букв к нижним. Если хотите, то можете ввести любое имя, но неплохо, если оно хотя бы приблизительно соответствует национальности вашего персонажа.

* Основы стратегии.

По ходу игры у вас будет масса всяческих возможностей сделать деньги. Мож-

но грабить различные корабли, можно пытаться отыскать и выкопать захороненные кам-нибудь сокровища. Каждый из таких способов имеет свои как положительные, так и отрицательные стороны.

❖ Торговля товарами (Trading Commodities) и продажа награбленного (Selling Plunder), это основные виды зарабатывания денег. Часто можно упустить хорошую сделку или получить в результате ее незначительные суммы. Вы же понимаете, что для того, чтобы хорошо заработать, наду купить задешево, а продать дорого. Времени это занимает много, как правило, все планы не реализуются, и потому обычная торговля является как бы последним и самым неэффективным способом добычи денег для пиратов. Однако, если вы продаете товары, которые добыли, ограбив корабли или приморские города, то ситуация совсем другая. Иища (Food), товары (Goods), пушки (cannons), корабли (ships), а также специальный груз, который можно часто обнаружить на ограбленных кораблях, дают вам очень солидный доход. Конечно, моментально миллионером стать нельзя, но постепенно создать большие накопления вполне возможно. Старайтесь продавать награбленное в тех портах, где есть богатые купцы (merchants). Они, как правило, дают более высокие цены и не торгуются. Да и деньги у них всегда есть, а без денег кто купит награбленное добро? Да вы и сами не продадите. Пушки и корабли всегда могут быть проданы в Shipwright. Ни в коем случае нельзя недооценивать важность накопленных пушек. Очень осмысленно продать любые захваченные вами или поврежденные корабли, которые вам не нужны во время пиратских рейдов, поскольку будут только замедлять ваше передвижение. Однако не стоит продавать слишком много кораблей до тех пор, пока не захотите бросить пиратские налеты и грабежи. Когда продаете корабли, то тем самым уменьшаете емкость трюмов в вашем флоте, и в случае удачи не сможете вывести все ценное добро. Ну а пушки, конечно, очень важны при нападении на корабли и прибрежные города.

❖ Успешные нападения на вражеские корабли и города имеют очень важное значение. Очень часто вам удается просто добыть много золота, не говоря уже о других товарах, которые сможете выгодно продать. Больше корабли, как правило, везут больше золота, но, конечно же, в городе золота награбите всегда больше, чем в любом корабле. Кстати, Fat Merchantman и Cargo Fluyts, часто посещающие богатые порты, как правило, везут много золота. Галионы также представляют собой отличную добычу. Обращайте внимание на экономическое состояние города (economic status). Естественно, лучше всего грабить богатые города. Прикупайте информацию у различных путешественников в таверне, если не знаете какой выбрать город или корабль; обращайте внимание на новости. Например, можете узнать, что золотая шахта вблизи города резко увеличила свою производительность. Не атакуйте город, в котором слишком много солдат и с которыми ваша команда может не справиться. Лучше вначале создать мощный экипаж, способный справиться с любым гарнизоном. Кроме того, учтите, что ваши атаки на вражеские города обязатель-

но порадуют губернатора, а в результате вы получите повышение и должность, которая увеличит ваш баланс. Если повезет и захватите город, и солдат у вас при этом будет много, то можете сами назначить здесь губернатора из любой страны, из которой только захотите. В результате безусловно получите повышение, а следовательно, и вознаграждение будет намного больше. Короче, для пиратов нападения на людей и города являются основным источником дохода.

❖ Флоты, перевозящие сокровища (Treasure Fleet), а также серебряный поезд (Silver Train), конечно, очень желанная добыча, которая в случае успеха может принести настоящее богатство. Эти лакомые цели можно обнаружить только в испанских городах и только в определенные времена. Обращайте внимание на информацию, которую получаете от своих связников или захваченных благородных дворян. Они обязательно скажут что-нибудь полезное, и благодаря этим подсказкам, вы сможете своевременно обнаружить этих дойных коров и атаковать. Драгоценные транспорты перемещаются от одного города к другому в зависимости от времени года. Иногда их можно встретить в Перу, иногда в Испании, а иногда вы не можете напасть на них, и тогда придется подождать следующей возможности. Когда вам успешно удается атаковать и ограбить город, и при этом в них оказываетюся эти драгоценные транспорты, вы захватываете их, и если сможете поймать флот, перевозящий сокровища в каком-нибудь портовом городе, то сразу же заработаете 80000 золотых. Кстати, в случае невероятного везения оба этих драгоценных транспорта можно захватить в одном и том же городе. Понятно, что денег заработаете кучу. К сожалению, такая козможность необычайно редка. Если вам удастся выяснить, что один из этих богатейших транспортов находится где-то в отдаленном городе, немедленно плывите туда. Как правило, как только приблизитесь к городу и захватите его, транспорт с драгоценностями может перебраться в другой город. Так что возвращайтесь обратно, последовательно атакуя все встреченные города, и тогда возможно вам повезет. Однако, учтите, если подружитесь с испанцами, то не сможете атаковать этих золотых уток. А потому действуйте очень осмотрительно, продуманно, заранее готовьтесь и выберите подходящий момент для успешного рейда.

❖ Иногда вы можете встретить в таверне какого-нибудь болтуна, а может быть и серьезного человека, который попытается всучить вам карту, на которой обозначено место захоронения сокровищ. Купите ее, риск невелик. Обычно стоит она порядка 500 золотых, а само сокровище может стоить 5000, а то и 13000 золотых. Это нормальное соотношение для инвестиций в карту, и хотя неудачи вполне возможны, тем не менее, как правило, карта указывает место, где захоронено сокровище, а также город, располагающийся поблизости. Так что отыскать и выкопать сокровище обычно нетрудно, и если возникнут какие-нибудь проблемы, взгляните на карту карибского бассейна (map of the Caribbean), в которую можно попасть через экран Cabin screen, нажмите кнопку C во время плавания или когда разгуливаете вокруг города, сумеете найти го-

род, упомянутый на карте, и даже запомнить специальные географические особенности, которые позволят вам быстро отыскать его. Когда доберетесь до места, где находится сокровище, выкопайте его, нажимая кнопку **A**. В данном случае, как и с "драгоценными" транспортами типа Treassure Fleet и Silver Train, вы получите сразу очень большие деньги, но, к сожалению, не всегда. Иногда добыча может оказаться заметно меньше, чем вы ожидаете. Риск, есть риск, и бизнес всегда связан с риском. Так что делайте разумные инвестиции и станете, возможно, богатым человеком.

❖ Пожалуй, самое трудное отыскать сокровища древних инков (Inca Treasure). Это сложнейший quest в игре, но если вам это удастся, то заработаете сразу 100000 золотых. Самое трудное, это все-таки заполучить карту, а для этого надо отыскать одного из членов вашей семьи, который был захвачен и продан в рабство. Иногда дружественно настроенный губернатор сообщит вам (обычно это испанский аристократ) кое-какую полезную информацию, по который сможете отыскать своего родственника, а заодно может подсказать в каком городе его видели в последний раз. Отправляйтесь в этот город и как можно быстрее. По пути вы можете встретить корабль, члены этой комнады дадут вам дополнительную информацию. Как правило, он будет в том городе, про который вам говорили, а иногда может отправиться куда-нибудь в другое место. Тогда узнайте самую последнюю информацию и отправляйтесь за ним.

Если он окажется в дружественном городе, вы просто заплываете в порт, заходите в таверну или к губернатору и сразитесь с ним на дуэли, как только его встретите. Победив, получите от него карту с расположением плантации, на которой трудится ваш родственник. Если этот офицер скрывается во вражеском городе, то у вас есть две возможности. Можно незаметно проникнуть в город и подловить его в доме губернатора или в таверне, но, вероятнее всего, правильнее будет атаковать город и, захватив его, автоматически сразитесь с ним на дуэли. И снова, как только победите его, получите карту.

Используйте эту карту так же, как и карту спрятанного сокровища. Дело обстоит совсем непросто, поскольку на карте нет названия города, и вам нужно заняться географией. Если возникнут сложности и сами не разберетесь, постарайтесь отыскать еще одного испанского дворянина и выяснить у него дополнительную информацию. Если у вас много друзей среди губернаторов, то особых проблем не будет, вы этих испанцев обнаружите запросто. Посетите как можно больше дружественно настроенных губернаторов и в случае удачи найдете нужного вам аристократа, а после дуэли получите очередной фрагмент каты. Снова изучите его внимательно, обратите внимание на то, где расположены горы, озера, болота, острова, ну и так далее и тому подобное.

Чем дольше вы будете играть, тем лучше ознакомитесь с географией территорий, а значит, и обнаружение сокровищ станет заметно легче.

Как только вам удалось одбраужить месторасположение захваченного и проданного в рабство члена вашей семьи,

нужно отправить туда свою команду, нажав кнопку **A**. Это напоминает по технике откапывание захороненного сокровища, и когда обнаружите своих родственников, то узнаете где располагается или спрятано сокровище древних инков. Соответственно, получите еще один фрагмент карты, ну и т.д. В конце концов, вы получите несколько фрагментов карты и, присмотревшись к ним, сможете представить себе приблизительно где нужно искать. Отыщите это место, отправляйтесь туда и начинайте вести раскопки, как это делаете обычно при поисках спрятанного сокровища. Внимательно познакомьтесь с географией. На самом деле, чтобы догадаться где располагается сокровище, нужно очень четко знать территорию. Тогда буквально по нескольким фрагментам карты вы сможете отыскать сокровище. В противном случае, придется отыскивать еще одного члена своей семьи и повторять эту процедуру, последовательно разыскивая замечательных испанских джентльменов, выколачивать из них информацию, использовать новые фрагменты карты, ну и т.д. и т.п. Когда вы обнаружите все четыре фрагмента карты, узнаете название ближайшего города. Хотя на самом деле этот процесс может продолжаться ужасно долго, и подчас вы успеете состариться прежде, чем обнаружите это сокровище, да и к этому времени, возможно, игра станет для вас неинтересной. Так что поторопитесь.

❖ Конечно, если вам удастся успешно добыть сокровища инков, то награда будет просто невероятной. Предположим, вы обнаружили всех членов своей семьи: сестру, отца, мать, дядю и получили полностью карту, т.е. сумели составить ее из всех 4-х фрагментов, выкопали 100000 золотых, закопанных когда-то инками. Однако, в некоторых случах вы можете получить даже четыре сокровища, каждое стоимостью по 100000, но это просто невероятно сложно. Если вам удастся выкопать сокровища инков по одному фрагменту карты, т.е. если вы догадаетесь, получив один врагмент карты, где находятся сокровища, то следующий освобожденный вами член семьи даст свой фрагмент карты, на котором также (т.е. если, конечно догадаетесь) можете найти еще одно такое сокровище. И так будет происходить с каждым новым членом вашей семьи, т.е. в итоге можете выкопать четыре сокровища общей стоимостью 400000 золотых. Пожалуй, это основная причина, по которой нужно очень тщательно изучать географию этой территории. Только тогда вы по отдельному фрагменту карты сможете догадаться где находятся сокровища, а следовательно, и заработать несметную уйму денег. Так что в этой игре очень правильная установка: чем лучше образование, тем больше шансов заработать деньги.

Кстати, можно использовать очень интересный трик. Как только вы обнаружите точное месторасположение одного из членов этой семьи, запомните игру в каком-нибудь дружественном порту, затем отправляйтесь на плантацию, освободите своего родственника, возьмите фрагмент карты, которую они вам дадут, очень внимательно изучите и, в случае удачи, можете сразу же узнать месторасположение клада или, во всяком случае, выдвинуть несколько осмысленных гипотез. При этом очень полезно перезагрузить

запомненный файл и снова освободить своего родственника. Почти наверняка получите совсем другой фрагмент карты. Продолжайте действовать таким образом до тех пор, пока не получите фрагмент карты, который вам позволит установить название города, вблизи которого расположено сокровище, и таким образом методом проб и ошибок сможете отыскать все четыре сокровища. И эта техника с запоминанием и перезагрузкой очень полезна и в тех случаях, когда разыскиваете благородных испанцев. Запомните игру, прежде чем отправиться в город, и если вам не понравится карта, которую вы получите, попробуйте предпринять еще попытку. Правда, при этом можете затратить огромное количество времени, понадобится удивительное терпение, но зато сумеете резко сократить затраты игрового времени и, конечно, денег заработаете немерено. Но и в этой ситуации выполнить подобную задачу чрезвычайно сложно, зато и награда такова, что просто так на улице не найдете.

На самом деле, конечно, этот прием не очень честный, но вы и дело имеете с пиратами. Пираты вряд ли могут быть отнесены к благородным джентельменам, которые действуют по правилам и с чистыми ручками, никогда не нарушают слова, не используют хитрости и обман.

Чаще всего членов своего семейства и сокровища отыщите возле полуострова Флорида и на Багамах. Эти воды очень опасные. Здесь много мелей, нужно плавать очень осторожно. Кстати, эти мели также могут быть отличным ориентиром при поиске сокровищ. Но если вы посадите свой корабль, то придется потратить приличное количество с таким трудом заработанного золота. В общем, старайтесь отыскать и освободить всх членов своей семьи, добыть сокровища, хотя это и очень трудно. Но при этом вы повысите свой "баланс", освобождая членов своей семьи, и чем он выше, тем более высокий рейтинг получите при выходе в отставку.

Теперь самое время обсудить вопросы тактики, которые помогут вам стать удачливым пиратом. Кстати, вы уже заметили, что удачный пират это тот, который зарабатывает много денег, имеет высокий ранг, дружит с различными губернаторами, имеет хороший флот, мощную команду, прекрасно владеет мечом, может атаковать города и с суши и с моря, может даже таранить вражеские корабли, взрывать их точными пушечными залпами, брать их на абордаж, в общем, действовать как настоящий пират, и вам это все предстоит освоить.

Итак, начнем с кораблей.

Понятно, что вы можете владеть самым различными кораблями, которые имеют различные мореходные характеристики: Скорость (Speed), Маневренность (maneuverability), Грузоподъемность (Cargo capacity) и т.д. По большей части, и это понятно, небольшие корабли значительно быстрее, более маневренные и юркие, но конечно, в трюмах у них может уместиться лишь небольшое количество груза. Да и людей, как правило, на таких кораблях значительно меньше, а следовательно у вас слабая команда, и серьезные дела вам не по плечу. Однако, решение за вами, так же, как и выбор.

Что важнее: скорость или мощь? Если решите выбрать легкие баркасы

(Pinnaces), шлюпы (Sloops) или барки (Bargues), то эти легкие боевые корабли движутся очень быстро и мчатся под парусами куда быстрее, чем крупные. Кроме того, легкие баркасы и шлюпы легко перемещаются по мелководью. У них низкая посадка, а потому не боятся мелей. Здесь вы не потерпите кораблекрушений, не посадите корабль на мель, а потому они очень полезны при поисках сокровищ и своих родственников. Но при этом команда у них небольшая, пушек немного, да и в трюмы большого количества товаров не сложишь. Так что для торговли они вряд ли хороши.

Вообще говоря, легкие суда имеют значительные преимущества, особенно когда сражаетесь с другими кораблями или пытаетесь атаковать город. За счет скорости и маневренности можете легко избежать вражеского огня, но поскольку комнада невелика, нужно быть очень осторожным, когда атакуете город или пытаетесь взять на абордаж другой корабль. Если атакуете вражеский фрегат (Frigate) или галлеон (Galleon), на котором может быть больше 200 матросов, первым делом постарайтесь обстрелять борта этих кораблей, нанести им серьезные повреждения, а потом уже идите на абордаж. Если вы прекрасно влаеете мечом (swordfighting), то сумеете захватить корабль. Лучше всего при нападении на города и корабли и в поисках сокровищ использовать шлюпы и легкие баркасы. Другие суда малоэффективны в этой ситуации. Однако, необходимо быть очень осторожным, когда атакуете различные галлеоны. При попутном ветре они развивают онромную скорость и могут запросто вас протаранить, прежде чем успеете сообразить в чем дело, ну а уж догнать-то запросто.

Если предпочитаете большие и мощные боевые корабли, то тогда нужно выбрать быстрые галлеоны (Fast Galleons) или фрегаты. Эти корабли имеют довольно приличную маневренность для своих огромных размеров, способны нести на себе многочисленную комнаду и множество пушек. Их очень эффективно использовать против грузовых судов (Cargo Fluyts), купеческих судов (Merchantman) или даже галлеонов. Никогда не атакуйте город с моря, используя эти крупные корабли, поскольку пушки, установленные в береговых портах, могут запросто их уничтожить. В этом смысле маленькие суда имеют большие преимущества, в частности, барки. Но, конечно, для захвата города требуется большое количество маленьких кораблей. Сражаясь с вражескими кораблями, постарайтесь не нанести им серьезных повреждений, особенно если намереваетесь их включить в свой флот. Старайтесь продавать лишние или ненужные корабли, но внимательно следите за тем, чтобы ваш флот имел большую грузоподъемность для перевозки захваченной добычи. Кстати, и поврежденные корабли можно продать по сниженным ценам или же отремонтировать, если захотите включить их в свой флот.

— *Атака кораблей.*

Когда плаваете по морю, случайно можете встретить и другие парусные суда. Первым делом изучите что это за корабль, какой стране он принадлежит. Иногда встретите других пиратов или чрезвычайно опасных охотников на пиратов pirate-hunters.

Выберите опцию Close For Battle и начинайте уровень.

Ваш корабль коричневого цвета. Поднимите все паруса, чтобы плыть побыстрее, но при этом учтите, что ваш корабль станет уязвим, и вражеские пушки могут нанести серьезные повреждения. И если возникнут трудности и не удастся увернуться от вражеского огня, оставьте только боевые паруса battle sails, так будет безопаснее.

Самое главное во время боя стараться держаться подальше от бортов вражеского корабля, поскольку именно здесь установлены пушки, и если окажетесь против борта вражеского корабля, то можете получить серьезные повреждения, и ваш корабль будет потоплен. Если ваше судно значительно маневреннее, чем судно противника, то такой проблемы не возникнет, и учтите, что крупные корабли получат лишь незначительные повреждения, если их обстреливают маленькие корабли. Иногда очень полезно таранить вражеский корабль и как можно быстре. В результате произойдет дуэль с вражеским капитаном, и если победите в ней, то корабль ваш вместе со всем добром будет спасен. Причем иногда удается даже завербовать побежденных матросов.

Когда у врага значительно больше войск или матросов, то на первое место выходит мастерство владения мечом, поскольку тогда вы всегда будете побеждать на дуэли, сможете захватывать галеоны с 250-ю матросами, даже если атакуете его легким баркасом, на котором всего-то 60 человек. В случае, если пробьете слишком много дыр во вражеском корабле, то он тут же и потонет, а вам ничего не достанется. Не проявляйте кровожадности, это бессмысленно, думайте о будущем.

— Атака береговых укреплений.

Когда атакуете город с моря, самое главное не попасть под обстрел береговых пушек. Они чрезвычайно мощные и могут не только потопить ваш корабль, но и перебить всю команду. Можно не тратить времени на ответный огонь, особых повреждений форту никогда не нанесете. Лучше всего поднять паруса и атаковать форт как можно быстрее. К сожалению, часто ветер оказывается не вашим союзником. Старайтесь все-таки высадиться на берег и не попасть под огонь пушек. Причем желательно, конечно, высадиться где-нибудь поблизости от форта, тогда по суше нужно будет пройти лишь небольшое расстояние, поскольку в противном случае, команда может просто отказаться, пираты не любят ходить пешком, и придется искать какое-нибудь другое место для высадки. При этом учтите, что маленькие корабли значительно более маневрены, и даже в условиях неблагоприятных ветров позволяют осуществить высадку в нужном месте, да и мелководье им не опасно. Вот только на этих кораблях нельзя доставить многочисленный отряд, так что на первое место выходит снова мастерство владения мечом, поскольку когда доберетесь до форта, снова придется сразиться на дуэли с капитаном, и если победите его, то город ваш. Часто приходится атаковать город с суши, а значит корабль причаливает где-нибудь возле города, и ваш отряд атакует его. Причем это довольно сложно и опасно, гарнизо-

ны достаточно большие и опытные, так что ваш отряд может понести серьезные потери. С другой стороны, если высадите достаточно крупный десант, то шансы на захват города, конечно же, повышаются. В этом случае чрезвычайно полезно бывает назначить своего собственного губернатора.

Когда ведете в атаку матросов, вам протовостоят хорошо тренированные солдаты, которые окажут достойное сопротивление. При этом вы можете стрелять из мушкетов, только стоя на месте. Старайтесь прятаться за деревьями, это хорошее укрытие, и держитесь подальше от болот. Кстати, на экране граница болот обозначена синими листьями. Старайтесь не вляпаться в них, поскольку это резко замедлят ваше движение. А тогда вас запросто расстреляют солдаты городского гарнизона.

Атакуя город, старайтесь маневрировать вокруг вражеских отрядов, не вступать с ними в прямой контакт. Рвитесь прямо к порту. Чаще всего против вас выступят несколько отрядов, а потому старайтесь не связываться с самым крупным из них. Объедините своих пиратов в плотный кулак, нажмите и удерживайте кнопку **A** и направляйте передвижение своего отряда кнопками на **D-pad**. Чаще всего вы понесете серьезные потери, особенно, если гарнизон останется в форте и, укрываясь за его стенами, будет вести точный огонь. Передвигайтесь как можно быстрее, ворвитесь в форт и сразитесь с капитаном на дуэли. Иногда враг бросит против вас кавалерию (cavalry). Это самые опасные войска, избегать с ними схваток нужно любой ценой. И как только услышите звук охотничего рога, значит у вас серьезные неприятности, пора смываться.

— *Схватка на дуэли.*

Вы уже, конечно, догадались, что очень важной является победа на дуэли, и мастерство владения мечом нужно повышать при каждой возможности. К счастью, вы можете попрактиковаться на экране главного меню, вызвать на дуэль врага любого уровня мастерства (skill level), при этом используя меч по собственному выбору.

Выбор оружия – дело личное. Очень хорош меч Rapier. Он не наносит серьезных повреждений, зато быстр, имеет достаточную длину, что вполне компенсирует отсутствие мощи атак. А вот меч Cutlass будет, пожалуй, похуже. С дальней дистанции противника им не достать, да и атаки чрезвычайно медленные. Так что, если вы не чемпион мира по фехтованию, то никогда не сможете победить эти мечом противника, у которого в руках Rapier. Кое-кто предпочитает меч Longsword. Недостатков у него нет, это приличное оружие, но Rapier все-таки получше. Во всяком случае, можно смело экспериментировать во время тренировок, используя любые мечи, и выбрав, в конце концов, тот, который лучше всего подходит лично вам.

Рубящие атаки (slashing attack) наносят больше повреждегний, чем колющие (thrust), но при этом они заметно медленнее. Если вы сражаетесь мечом против противника, владеющего мечом Cutlass, можете смело исполнять рубящие атаки. Верхние атаки (High attack) позволяют достать противника с наболее дальней дистанции, но выполняются заметно медленнее, чем нижние атаки low

attacks. Но когда используете меч Rapier, они все-таки очень эффективны: сбивают противника с толку, наносят ему изрядные повреждения, а вам позволяют сохранять дистанцию. Потренируйте эту технику, она вам пригодится.

Как только начинается схватка, старайтесь провести атаку high slash. Как правило, поразите цель. При этом компьютер и сам пытается вначале проводить верхние атаки, и вы сможете своевременно их парировать. Неплохо провести комбинацию: вначале верхний рубящий удар high slash, а затем колящий нижний Low Thrust. В случае успеха можете повторить эту комбинацию несколько раз и почти наверняка одержите победу. Иногда соперник может атаковать в прыжке или провести каку-нибудь сложную комбинацию. Отскочите назад, парируйте атаку, нажав кнопку **C**, и когда соперник "выдохнется", немедленно атакуйте. Эта тактика позволяет добиваться успеха в дуэлях, является важным элементом мастерства, и освоить ее не так уж сложно.

— *Дипломатия.*

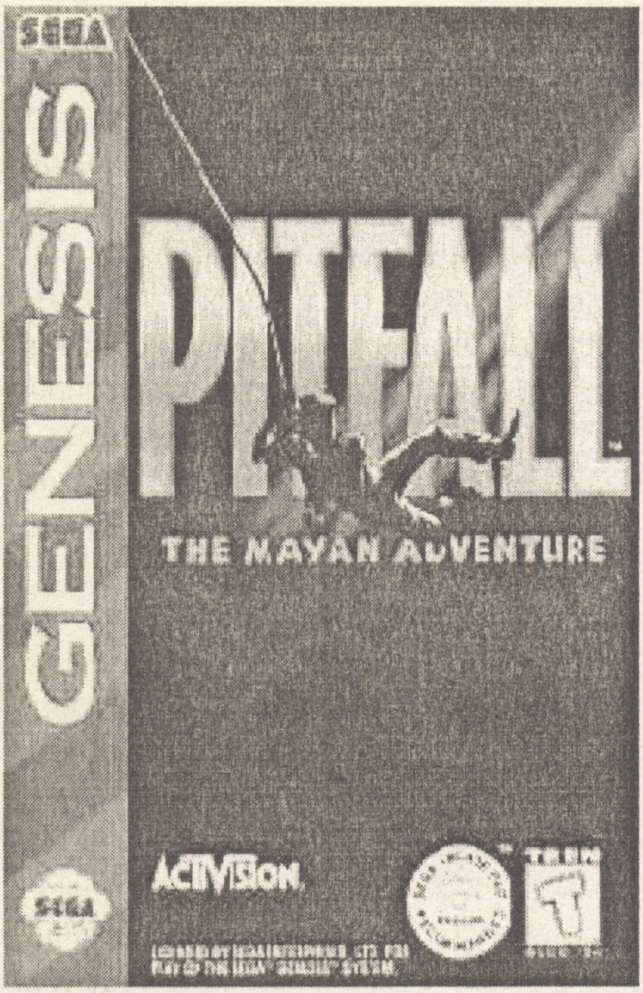
Не надо думать, что пираты драчуны и забияки. Иногда им приходится беседовать с дружественными губернаторами, они и подскажут вам с кем следует воевать, чьи города и корабли нужно атаковать. В результате удачных операций получите повышение, а возможно даже и землю в награду. Понятно, что земли делают человека богаче, и чем выше ранг у пирата, тем легче ему вербовать себе солдат, да и женщины удачливых пиратов (особенно богатых) просто обожают. Все это увеличивает ваше богатство, так что в случае успеха можете выйти в отставку богатым и уважаемым человеком. Постарайтесь заработать как можно больше титулов за выполнение разнообразных заданий губернаторов, и губернаторы от этого будут довольны.

Если губернатор предлагает вам выполнить какое-нибудь задание, обязательно соглашайтесь. Большая часть этих заданий достаточно проста. Иногда нужно доставить какое-нибудь письмо, освободить какого-нибудь захваченного в плен человека, отправить послание шпиону или захватить пирата. Если письмо нужно отвезти в дружественный город, то следует просто отправиться в таверну, там и встретите того, кому нужно передать это письмо. А если нужно передать послание шпиону или освободить кого-нибудь, тогда придется захватывать город. Обычно это вражеский порт. А чтобы захватить пирата, поплавайте вокруг города, в котором этот пират безобразничает и, в конце концов, встретите его. Возьмите на абордаж корабль, победите в дуэли, а когда завершите миссию, возвращайтесь к губернатору, который дал вам задание. Он поблагодарит за работу и даст вам повышение. Причем после выполнения миссии нужно вернуться туда, где вы получили задание. Например, если пират пытается атаковать Barbados и вас захватить, его посылает губернатор порт-Royale. Значит вы должны поплавать вокруг Barbados, захватить пирата, а затем доставить его обратно к губернатору в порт-Royale. Или же, если нужно доставить письмо в Havana, приказ получен от губернатора Martinique, то вы должны отправиться в Havana, захватить его, вручить письмо, а затем вернуться к губернатору Martinique. В общем, идея понятна.

Иногда, вы будете представлены дочери губернатора. Первым делом обратите внимание на положение и ранг ее поклонника. Если ваш ранг выше, то возможно сможете жениться на ней без проблем, а если нет, то затейте приятные разговоры (make pleasant conversation), и чем чаще будете разговаривать с этой женщиной, тем легче вам будет на ней жениться. Конечно, можно постараться добиться такого же или более высокого ранга, чем ее поклонник, а когда она примет ваше предложение руки и сердца, то сразитесь с ее поклонником на дуэли. Женщины более низкого ранга очень часто будут становиться жертвами вашего обаяния, чем более, что богатые женщины и женщины низкого происхождения частенько могут стать очень важными информаторами. Когда вы навещаете их, они расскажут обо всех сплетнях, а возможно даже, где находится флот, перевозящий драгоценности (Treasure Fleet) или серебряный поезд (Silcer Train). Если же решите стать соблазнителем (Wit and Charm), избрав это своей "специальностью", то конечно вам легче будет очаровывать женщин и даже жениться на них, несмотря на то, что у вас довольно низкий ранг. Выбрав достойную жену, вы тем самым увеличите свой баланс к моменту окончания игры, и конечно, нужно постараться жениться на женщине, у которой поклонник очень высокого ранга, поскольку более престижные женщины обеспечивают вам более высокий баланс. Кстати, обратите внимание на женщину с кошкой и зонтиком. Это очень "дорогостоящая" невеста.

В завешении можем только пожелать вам удачи. Не жалейте времени на тренировки, овладевайте искусством владения мечом и станете успешным и очень богатым пиратом. А когда женитесь на хорошенькой женщине, то просто станете респектабельным джентельменом.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



Великолепная игра с захватывающими приключениями в стиле Маугли или Тарзана. Сильно обновленная Pitfall возвращает Вас к дням, когда адвентюры-платформеры занимали лидирующее положение в игровом мире.

Итак, вы Питфалл Гарри младший, и ваш папа Питфалл Гарри был похищен дьявольским духом Zakelua. Вы, конечно, не боитесь никаких смертельных ловушек, волчьих ям, способны победить самых страшных врагов, уничтожить вражеских боссов, наконец, в финальной схватке расправиться с Zakelua и таким образом спасти своего папу. Вот, собственно, и все.

**** Подсказки по уровням.***

— Уровень Ceiba Jungle.

Старайтесь не вляпаться в волчью яму и не напороться на шипы. Уровень, в общем, достаточно прост, но вам все-таки надо освоиться, поскольку еще придется преодолеть много уровней, напоминающих этот. Так что будьте внимательны, запоминайте, тренируйтесь, чтобы быть наготове.

Босс: Jaguar.

— Уровень Xibalba Falls.

Сейчас и в дальнейшем ни в коем случае нельзя свалиться в воду. Обращайте внимание на зеленую слизь на карнизах. На ней можно поскользнуться, если только наступите.

Босс отсутствует.

— Уровень Tazumal Mines.

Остерегайтесь летучих мышей. Здесь вы сможете отыскать первую секретную зону. Расстреляйте мерзопакостных жуков на веревках, прежде чем вскарабкаться по ним, иначе свалитесь и безусловно потеряете изрядную долю здоровья.

Босс: Что-то вроде шахтной вагонетки.

— Уровень Lost City of Copan.

Здесь вас атакуют враги, бросающиеся костями. На этом уровне вам нужно добыть Atari 2600. Для этого дотроньтесь до одного врагов Atari и обязательно сохраните любые магические камни, которые найдете на этом уровне. Они понадобятся во время схватки с боссом.

Босс: Двойняшки ягуары.

— Уровень Copan Temple (Jaguar-Twins).

На этом уровне встретите скелетов-огнеметчиков. На самом деле, уровень изрядно напоминает предыдущий, но на этот раз вы действуете на открытой местности, и вам не придется сражаться с очень опасными ягуарами.

А в качестве босса что-то, напоминающее огромный шар, который пытается все время вас раздавить.

— Уровень Lakamul Rain Forest.

Ни в коем случае не вляпайтесь в деготь. Вы сразу отметите, что это, на самом деле, слегка модернизированный первый уровень.

Босса здесь нет, и карнизы очень скользкие.

— Уровень Yaxchilan Lagoon.

Встаньте на головы аллигаторов, когда пасти закрыты, и учтите, что эти башки, на самом деле, единственный способ добраться в определенные места. Ни в коем случае не свалитесь в воду. Вы же знаете чем это грозит юному Гарри.

Босс отсутствует.

— Уровень Palenque Ruins.

Прыгайте (словно на трамплин) на нечто, напоминающее языки, чтобы взобраться к выходу с этого уровня, сосчитайте до пяти, стоя на платформах, и они буквально ускользнут у вас из под ног прежде, чем успеете сделать прыжок и перескочить на следующую. А потому считать нужно как бы с умеренной скоростью: не один, два, три, четыре, пять, но и конечно не так 1..., 2..., 3..., 4...., 5... Выберите средний вариант.

Босс отсутствует.

— Уровень Tomb of Palenque.

На самом деле это, первый чрезвычайно трудный уровень. Хотя босса здесь нет, но другие враги вполне его заменяют. Однако, дизайн уровня не очень отличается от предыдущих, действие которых происходит на открытых территориях.

— Уровень Balankanche.

Отличный уровень. Во всяком случае, получите наверняка большое удовольствие. Действительно чрезвычайно сложный, но очень увлекательный. Пройдя приблизительно 1/5 уровня, встретите призрака. Хотя они не могут нанести вам серьезных повреждений, но зато запросто способны нарушить равновесие. А это значит, что вы не сможете точно управлять шахтной вагонеткой и почти наверняка совершите аварию.

Босс отсутствует.

— Уровень Jaina Island Falls.

Довольно простой уровень. В известной мере, напоминает Yaxchilan Lagoon или Xibalba Falls. Но, конечно, чуть-чуть посложнее. При каждой возможности выбирайте верхнюю дорогу, поскольку нижние дороги значительно опаснее. Очень велик риск свалиться в воду или же попасться на завтрак аллигатору. Когда все-таки придется воспользоваться нижней дорогой, делайте это очень осторожно и помните, что единственный способ перебраться через воду, это проехаться на головах аллигаторов. А верхняя дорога значительно лучше и безопаснее.

Босс отсутствует.

— Уровень Tikal Ruins.

Очень напоминает уровень The Lost City of Copan, но здесь уже появятся новые враги. Если сможете, сохраните по крайней мере 20 магических камней к схватке с боссом, и хотя уровень не очень

сложный, зато босс здоров голубчик. Это, на самом деле, Juguar Man и будет, пожалуй, покруче финального босса.

— Уровень Temple of Tikal.

Итак, вы почти уже прошли игру, однако еще не добрались до главного злыдня, а враги становятся все сильнее и сильнее, и на этом уровне их целая куча. А кроме того, обрушивающиеся платформы, смертельно опасные шипы, в общем, полный джентльменский набор. Слава Богу, хоть на этом уровне нет босса.

— Уровень Warrior Spirit.

На этом уровне, на самом деле, ничего нет, кроме босса. А он чрезвычайно силен. Это воинский дух Warrior Spirit. Схватка с ним будет очень трудной, и если станет совсем худо, обратите внимание на восстановитель жизни (life refill), находящийся в углу.

** Босс-стратегия.*

- Уровень 1: Босс The Jaduar.

Прыгайте через него, швырните камень, стараясь попасть точно в голову. Евернитесь, затем повторите то же самое. В общем^ это первый босс, и хотя он не очень силен, новичкам придется несладко.

— Уровень 3: Босс The Mine-cars.

На самом деле, это не босс, а очень тяжелая катящаяся вагонетка, которая атакует вас в конце уровня. Старайтесь прыгать через эти вагонетки и если попадете в ритм, то все будет отлично.

— Уровень 4: Босс JaguarTwins.

Вам понадобится целая куча магических камней и перца для того, чтобы победить этого босса. Первым делом спрыгните к нему в яму, а затем запрыгните на правый карниз и начинайте швырять магические камни до тех пор, пока не окажетесь снаружи. Затем снова запрыгните в яму и постарайтесь последовательно выполнять одну и ту же процедуру: перепрыгивать через одного ягуара и атаковать другого. Если закончатся магические камни, то постарайтесь победить его так же, как и первого босса. Но, конечно, с магическими камнями победа достанется меньшей кровью.

— Уровень 5: The big-roundy thing that smashes you.

Прыгните через этот шар, не обращайте внимания на дополнительную жизнь и мчитесь, словно ветер, от этого странного босса, иначе он вас тут же и раздавит.

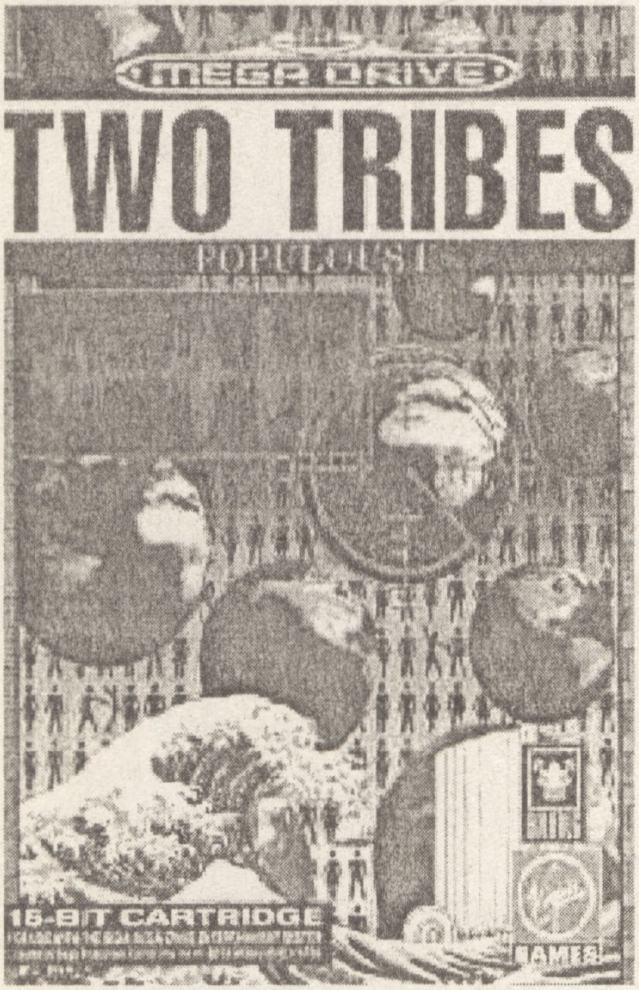
- Уровень 12: Босс The Jaguar Man.

Избегайте его когтей любой ценой, хотя вы должны атаковать его точно так же, как и первого босса. При этом постарайтесь сохранить свое оружие. Вам понадобятся все боеприпасы, которые только сможете сберечь, когда наступит момент схватки с Zakelua!

- Уровень 14: Босс The Warrior Spirit.

Сохраните восстановитель жизни life refill до тех пор, когда он вам действительно понадобится. Если сумели сберечь 40 магических камней, то тогда схватка закончится очень быстро, но для тех, кто не сумел этого сделать, предстоят очень нелегкие времена. Швыряйте в босса бумеранг или камень, убегайте, уворачивайтесь от его атак и снова бросайтесь в бой. И когда, наконец, сумеете победить его, то одержите победу в игре.

POPULOUS
POPULOUS 2
(Wrath of the Gods, Two Tribes)



Увлекательная стратегическая игра, которая уже более 10 лет назад стала хитом на PC и не потеряла своей популярности до сих пор. Вам предстоит сыграть роль Господа Бога (Good), и необходимо победить силы зла (Evil) в 989 мирах, а значит, вы можете продолжать игру буквально чуть ли ни месяцами, до тех пор, пока или вам, или родителям не надоест это развлечение.

Естественно, что нет возможности описать эти миры, да, в общем, в этом нет необходимости. Чуть позже мы скажем об этом несколько слов, а пока рассмотрим лишь самую важную информацию, которая позволит вам лучше разобраться в хитросплетениях этой игры.

После того как завершите этап tutorial, вводный этап, на котором освоите основные элементы игры, а также ознакомитесь с системой управления, узнаете в чем суть и назначение игры, какие нужно решить задачи, чтобы добиться цели, и освоите основные тактические приемы. Первым делом мы остановимся на mana, которая является божественной силой, и уровень mana определяет ваши возможности, а следовательно, и стратегию при построении своего мира.

Коричневый индикатор с золотым слайдером, это и есть индикатор mana (Mana Bar). Как мы уже говорили, это уровень божественной силы, и когда вы проходили уровень tutorial, то наверняка обратили внимание на то, что индикатор разделен на 9 уровней, и они вовсе не линейные, скорее увеличиваются в экспоненциальном режиме. В каждой канкретной ситуации, вам нужно будет успеть построить собственную империю прежде, чем исчерпаете полностью имеющуюся у вас mana. Понятно, что на старте у вас mana очень мало, и вы вряд ли успешно сумеете освоить даже небольшой клочок земли, но по ходу игры ваши последователи (followers) будут

строить все большие и большие поселения, а следовательно, вы будете зарабатывать все больше и больше mana и обретете огромную божественную силу.

Индикатор разделен на 9 уровней. Естественно, что на нулевом уровне у вас mana практически нет, ну а на 8-м вы могущественный Бог.

Уровень 0. Piddily Crap.

Это самый нижний уровень на индикаторе mana, и вы слишком слабы, чтобы планировать (выравнивать) имеющуюся у вас территорию. В этом состоянии вас может захватить любой соперник; построить практически ничего нельзя и остается только ждать, когда появятся ваши последователи, и управлять их поведением (behaviors).

Уровень 1. Raise / Lower Land.

На этом уровне вы уже имеете достаточно mana, чтобы как следует поработать на небольшом участке земли. Вы уже можете менять ландшафт своей территории. Однако буквально одно неверное действие может погубить ваш мир. Позже, когда mana будет достаточно, вы успешно сможете пользоваться божественной силой (в том числе и силами природы) для того, чтобы сравнять с землей горы или заполнять огромные впадины, но это на более высоких уровнях.

Уровень 2. Papal Magnet.

На этом уровне вы уже будете иметь возможность добраться до специального тотема, который называется papal magnet. У вас, т.е. у хороших, он напоминает священный крест на шесте. Ну а у плохих, это череп. С помощью этого тотема вы можете направить своих людей к определенной территории, где они должны будут жить, или бросить их в атаку на врага. Первый человек, который дотронулся до этого тотема, станет лидером, а если он безвременно погибнет, то на месте его гибели будет находится этот тотем.

Уровень 3. Earthquake.

Землетрясение, это одна из божественных сил, и когда вы используете ее, то соответствующая территория начинает трястись, горы становятся все ниже и ниже, в земле возникают трещины и впадины. Таким образом можно, конечно, победить слабого противника, но лучше использовать землетрясение для того, чтобы привести в порядок свою собственную землю, например, после извержения вулкана. Как вы понимаете, землетрясение очень важный элемент для приведения в порядок земель, особеенно в тех случаях, когда вы напрямую не можете выравнивать территорию (raise), поднимать уровень земли (lower) и опускать его.

Уровень 4. Swamps.

Это очень мощная божественная сила, чрезвычайно опасная, котрая является по существу способом уничтожить все живое. Именно поэтому болота нельзя использовать на заключительных фазах игры. Когда вы используете болота, то плоские участки территории случайным образом покрываются болотами, и любой (хороший или плохой), кто вступит в болото, немедленно погибнет. Болото чрезвычайно полезно для уничтожения очень мощных противников, которых практически и остановить нельзя, например, Ужасных Рыцарей (dreaded Knight). И что более важно, через некоторое время после наступления болот начинается эпидемия чумы. Этого уже допустить ни

в коем случае нельзя, поскольку чума, как правило, атакует вашу территорию в первую очередь. А как мы знаем из истории, даже великие империи погибали в результате чумы.

Уровень 5. Knight.

Рыцарь "стоит" относительно недорого, во всяком случае, по сравнению с его разрушительной силой. В результате ваш лидер превращается в рыцаря, который начинает разыскивать и уничтожать врагов буквально немедленно. Именно таким способом можно разобраться со всеми врагами, хотя вряд ли рыцарей можно назвать окончательным оружием.

Обратите внимание, что когда вы использовали эту божественную силу, ваш лидер оставляет тотем papal magnet, поскольку именно он становится рыцарем, и вам нужно будет выбрать нового лидера.

Уровень 6. Volcano.

Вообще, в игре компьютер действует очень разумно и обожает использовать Volcano, ну а уж вы тем более. Как только используете Volcano, огромные горы вырастают на территории, уничтожая все дома, в общем, производя хаос и разружения в целом мире. Чем выше построено ваше поселение, тем меньше повреждений производит Volcano. А даже если они построены на максимальной высоте, после извержения вулкана остаются огромные скалы, рытвины, и привести в порядок эту землю чрезвычайно трудно. Одно извержение вулкана это не так страшно, а потому, если хотите максимально истощить запасы mana у врага, устройте быстро несколько извержений вулкана.

Уровень 7. Flood.

Наводнение, точнее, потоп, нам известен еще из библии. При этом, естественно, поднимается уровень воды, затапливает города и поселения. Особенно те, которые располагаются в пониженных формах рельефа, и в результате территория практически уничожается, хотя большинство людей, как правило, спасается, а потому использовать потоп целесообразно, пожалуй, только в самом начале.

Уровень 8. Armageddon.

Armageddon это очень дорогое удовольствие, но и чрезвычайно эффективный способ зафиксировать победу. Когда используете Armageddon, то все люди покидают дома, присоединяются к своим лидерам, чтобы принять участие в финальной схватке в самом центре мира, и тот кто одержит победу, тот и завоюет мир. Это решающая битва, как Ватерлоо, т.е. если игрок побеждает в этой схватке, то помимо того, что получает Мир, зарабатывает кучу очков и может пропусть иногда буквально сразу чуть ли ни десяток миров.

* Увеличение Mana.

Естественно, что главная задача любого игрока первым делом повысить уровень mana, чтобы заполучить как можно больше земли, построить большие поселения. Однако, при этом надо помнить и о расходах.

В общем, экономика выступает на первый план, поскольку для того, чтобы выровнять территорию и начать строительство поселения, придется затратить много mana, а кроме того, нужно добиться, чтобы росло население. При этом, чем больше поселение, тем больше проходит времени, пока из него выходят новые последователи (followers) и отправляются в мир. Правда, эти последовате-

ли значительно сильнее, и большие поселения зарабатывают больше mana, но, тем не менее, считать необходимо. Если вы решите построить на своей территории только замки, то это плохая стратегия, поскольку никогда не удастся заработать долстаточное количество mana и успешно расширbть территорию. Так что необходимо соблюдать разумный баланс.

Когда у вас есть достаточное количество mana (по крайней мере, вы достигли третьего уровня), то ни в коем случае не должны допускать снижения этого уровня, за исключением абсолютно экстренных ситуаций или крайней необходимости. Старайтесь не тратить mana понапрасну, поддерживайте уровень и старайтесь использовать mana только для отражения непосредственных опасностей. Причем самая большая из них, пожалуй, вражеские рыцари. Они уничтожают ваши поселения, а это стоит большого количества mana.

* *Популяция.*

Одна из важных целей в игре – увеличивать численность населения в ваших поселениях и превзойти по этому показателю противников в каждом из миров. На самом деле, это проще сказать, чем сделать, но помнить о том, что люди являются важнейшим элеметом игры, необходимо. Ведь именно они производят mana. Не будет людей, не будет mana. Для того, чтобы оценить численность населия (вашего и врага), сравните показатели синего и красного индикаторов на "информационном щите".

* *Ваши последователи.*

Довольно часто, особенно, когда вы не можете пользоваться божественной силой, очень важную роль играют ваши последователи, и есть четыре опции (behavior options), которые позволяют управлять их поведением.

Опция Settle устанавливается по умолчанию. В этом случае ваши последователи стараются отыскать хорошие земли, построить там поселение, причем синий последователь может создать два, а то даже три поселения, если, конечно, есть достаточно земли и mana, чтобы он мог заняться этим плодотворным делом. Последователь будет стараться избежать схваток с противниками и вступит в бой только за плодородную территорию.

Опция Gather Then Settle приказывает последователям собраться вместе в единый кулак, что бывает полезно при освоении очень трудных территорий или для того, чтобы атаковать врага.

Опция Fight Then Settle. Эта команда приказывает последователям немедленно атаковать вражеские поселения прежде, чем заниматься основанием своих. Если у вас нет рыцарей и доступа к вашему тотему papal magnet, то тогда, по существу, это единственный способ избежать вражеского нападения, и если у вас достаточная армия собирается возле границы вражеского мира, тогда немедленно атакуйте и одержите победу.

Опция Come To Papal Magnet. Эта команда приказывает всем последователям отправиться к тотему или к вашему лидеру. Все остальные интересы откладываются на потом. В результате, сила вашего лидера возрастает буквально до астрономического уровня, и когда на индикаторе она оказывается в желтом секторе, то таким образом вы создаете рыцаря и направляете его в атаку на вра-

жекие поселения.

* Миры.

На самом деле, все разговоры о тактике и mana это как бы прелюдия. Главная суть и увлекательность игры состоит в том, что в ней 989 миров. Даже представить себе трудно. Понятно, что дизайнеры вручную не разрабытвали такое безумное количество миров. Эти миры генерировались на компьютере с помощью специальных математических уравнений. Топография получившихся уровней разнообразна, хотя можно выделить определенные типы. При этом вам, конечно, не нужно играть в этих чуть ли ни 1000 мирах. После каждой победы, в зависимости от того, насколько достойно вы выступите, можно проскочить 6, 8, а то и 10 миров.

Все миры разделены приблизительно на 200 серий. В каждой такой серии 5 миров, которые имеют приблизительно один и тот же тип ландшафта. Действовать в них нужно по сходным правилам, да и стратегия и тактика в них различаются незначительно.

На старте каждого мира вы имеете возможность изучить информационный экран, на котором помимо названия планеты и территории вы получаете представление о состоянии болот, воды; где что можно строить, можно ли это вообще, численность населения хороших и плохих, и доступные вам божественные силы. В общем, большая часть этой информации вполне понятна и не требует дополнительных объяснений.

Итак, вы получили все необходимые знания для того, чтобы успешно построить мир. Желаем вам удачи, и полный вперед!

SHINING FORCE II

"Shining Force II" – это монументальная, захватывающая игра в жанре RPG с запутанным, интригующим сюжетом. Игра настолько сложна и объемна, что Вам необходим подробный путеводитель, без которого мы советуем не рисковать пускаться в приключения.

* Персонажи.

1. Bowie. Он командир Shining Force. Владеет мечами, а также двумя заклинаниями: Bolt и Egress. Заклинание Egress используется для того, чтобы своевременно Shining Force могла удрать с поля боя, если схватка складывается не в ее пользу. Только Боуви, и он один, может владеть мечом Ахиллеса (Achilles Sword), который совершенно необходим для победы над гигантским хранителем Taros в дверней часовне (Ancient Shrine), где располагается Караван; а также мечом Force Sword, который нужен для победы над Зеоном. Единственное слабое место Боуви, это его жизненная сила, и если он выдохнется (exhausted) по ходу боя, то вы автоматически проигрываете бой и половину своего золота.

2. Chaz. Это сын Хэвела и очень полезен в схватке против Зеона, поскольку владеет заклинаниями 4-го уровня (level 4 spell). К тому моменту, когда вы встретите его, у него не будет заклинания 4-го уровня, а потому он будет еще недостаточно силен, чтобы сразиться с очень мощными врагами, так что не горячитесь использовать его в серьезных схватках.

3. Chester. Первый из трех рыцарей-кентавров, которые присоединятся к вам по ходу приключений. Он и Сарах первыми присоединятся к вам, так что у вас будет достаточно много времени, чтобы развить мощь Честера. Он прекрасно владеет копьями, что позволяет вам атаковать с расстояния в два квадрата (two spaces) от цели, а также на таком же расстоянии по диагонали. Поэтому дальнобойность его атак намного больше, когда он вооружен копьями. Если вы найдете Pegasus Wing (Крылья Пегаса), прежде чем разовьете Честора, то он может стать рыцарем Пегаса (Pegasus Knight) и приобретет способность летать. Оборонительные возможности Честера невелики, поскольку он довольно

медлителен, но зато у него отличные атаки, что вполне компенсирует слабости в обороне.

3. Claude. Этого голема встретите где-то между Grans и Parmecia. Если вы найдете руку голема (Arm of Golem) и используете ее прямо перед Клодом (use), то он присоединится к вам. Его уровень HP, пожалуй, не очень высок, но зато оборона просто классная, как ни у кого, что делает его вполне сбалансированным бойцом. Настоящая его слабость, это уровень движения (movement range), он составляет 4. Чтобы исправить этот недостаток, дайте ему Running Pimento и тогда убедитесь, что его уровень движения увеличится на две единицы. Обязательно запомните игру прежде, чем он скушает pimento, и если добавится только один пункт к его уровню движения, то перезапуститесь и повторите попытку снова.

5. Elrik. Этого персонажа встретите в тот момент, когда он окажется в западне в небольшом прудике западнее деревни эльфов Elvin Village, и если сумеете победить, то освободите его и он присоединится к вам. Полезный товарищ, поскольку превосходный лучник. К сожалению, он не очень силен, и после нескольких битв его лучше остаавить в Караване.

6. Erik. Еще один рыцарь-кентавр. Один из тех персонажей, которых вы сможете получить от мистера Greed. Его сильные и слабые стороны практически такие же, как у Честера.

7. Frayja. Этого персонажа встретите в замке Pacalon`s castle. Он будет путешествовать с вами в город Moun и присоединится после того, как откроете ворота. Frayja лучший боец, чем Сарах. У него выше уровень HP, а также больше магических очков, и он запросто может заполучить заклинание Aura spell 4-го уровня. Кроме того, он владеет атакующим заклинанием Attack spell, которое может атаковать кого-нибудь из своих союзников, и тот получит дополнительную атакующую мощь. А вот слабость его состоит в том, что даже если он сумеет достичь 31-го уровня, его лечебное заклинание окажется только на втором уровне, и вряд ли вам удастся поднять его хотя бы на третий уровень.

8. Gerhalt. Это волк-человек, оборотень – вервольф. Присоединится он к вам в деревне Polca Village после того, как вы вернетесь после разговора с Volcanon. Он очень сильный атакующий боец и чрезвычайно быстр. Его уровень HP и обороны, пожалуй, чуть ниже среднего, но в целом он вполне сбалансированный персонаж, на которого можно положиться в любой схватке (оборона – defense strenght).

9. Gyan. Карлик – гладиатор. Крутой и неуступчивый в бою. Вооружите его топором Rune Axe, и после небольших тренировок он сможет вполне самостоятельно сражаться в финальных схватках. Ловкостью он не отличается, но заклинание Boost spell вполне исправит этот недостаток.

10. Higins. Еще один воин, рыцарь-кентавр, которого встретите после того, как покинете Ketto. Если вам удастся разбить первую армию Geshp`s, то спасете Higins, он присоединтся к вам, и хотя Higins слабейший из рыцарей-кентавров, вы вполне можете его использовать до схватки с Odd Eye, а после нее лучше будет использовать Честера или Эрика.

11. Jaha. Так же как и Гуан, Яха очень

крутой и сильный воин. Если сумеете развить его до уровня Baron, то сможете использовать мечи, которые заметно мощнее в бою, чем топоры, за исключением, конечно, самого сильного рунного топора (mithril axe). Он заметно сильнее, чем самый лучший меч mithril sword (counter Sword).

12. Janet. Отличный стрелок из лука. Она присоединится к вам в миссии, в которой предстоит встретиться с Tristan storytellers. Повысьте ее до уровня Brass Gunner с Silver Tank, и она станет вполне надежныйм бойцом, способным атаковать с дистанции в три "квадрата". При этом она не обладает большой атакующей мощью, но способна ослабить врагов, нанеся им приличные повреждения с дальней дистанции, так что ваши более мощные бойцы смогут запросто их добить.

13. Jaro. Рыцаь-пегас, который когда-то выступал на стороне дьявольских сил, но вовремя опомнился и перешел на вашу сторону. Средние его показатели чуть выше, чем у Higins. Он может летать, метать копья и атаковать назад. В общем, возможности его таковы, что его запросто можно использовать в схватке с Зеоном.

14. Karna. Когда мистер Greed предложит вам одного из четырех персонажей, то обычно лучше всего выбрать Karna. "Развейте" ее до уровня master monk, и она станет одним из самых ценных членов команды Shining Force, опытным бойцом и лекарем. Жаль только, что ее лечебное заклинание Heal spell можно развить только до третьего уровня, а для того, чтобы заклинание Aura spell достигло 4-го уровня, уровень Karna должен быть не ниже сорокового.

15. Kazin. Мощный опытный маг, который станет могучим волшебником, если вы найдете магическую книгу прежде, чем начнете "развивать" его. Достигнув 26-го уровня, он получит заклинание Neptune spell второго уровня, которое очень эффективно против Зеона. Уровень движения его ограничен пятью, но это можно исправить, используя кольцо Running Ring или Running Pimento (Красный перец).

16. Kiwi. По умолчанию, это имя персонажа-черепахи, которого вы встретите в Granseal перед седьмой битвой. Он стартует как очень опытный боец, но уровень его HP невысок, и даже если сумеете развить его, то вряд ли удастся достигнуть высокого уровня HP. Даже его могучая оборона не может защитить от врагов, с которыми встретитесь где-нибудь в 20-й битве. Отправьте его на пенсию в караван после того, как спасете Elric.

17. Lemon. Лидер армии Galam army. Затем он превратился в дьявольского красного барона, а когда наконец пришел в себя и очухался, то попытался в отчаянии покончить жизнь самоубийством, и когда это не удалось, присоединится к вашей команде в надежде принять геройскую смерть в бою. Тренироваться ему нужно совсем немного, и тогда сможете использовать его в финальных битвах. Для того, чтобы он приобрел хорошую спортивную форму, ему всего-то нужно прикончить нескольких бойцов из армии Odd Eye`s army. Жаль, конечно, что когда он перешел на вашу сторону, то потерял половину очков HP и больше не может использовать меч Dark Sword, которым успешно пользовался, будучи

Красным Бароном.

18. Luke. Воин птица-человек из Bedoe очень полезен для вашей команды. Хотя его оборона не очень мощная, но у него высокий уровень HP, отличная ловкость и увертливость, а потому, если он даже будет ранен, то обычно успевает удрать с поля боя и подлечиться прежде, чем враги его прикончат.

19. May. Этот кентавр, на самом деле, лучник или рейнджер, как ее назвают в игре. Она очень полезна, поскольку можете атаковать с дальней дистанции и поражать стрелами врагов, ослабляя их оборонительную мощь, после чего другие, более мощные бойцы, запросто их прикончат. Оборона у нее не на высоте, а потому лучше держать подальше от линии фронта, чтобы ее не прикончили.

20. Peter. Этот феникс присоединяется к вам практически в самом начале игры при выполнении второго quest, когда отправитесь в дом Peter'a в горы Volcano. В отличие от других персонажей, которые будут присоединятся к вам по ходу игры, Peter уже будет сражаться на вашей стороне буквально с самого начала и до тех пор, пока он действительно не присоединится к вам. Его действиями будет управлять компьютер. После небольших тренировок, Peter станет сильнейшим бойцом в вашем отряде, и хотя оборона у него не слишком мощная, он запросто может сразиться с Зеоном.

21. Rick. Встретите этого кентавра-рыцаря после того, как попадете в Караван. У него самая мощная оборона среди всех рыцарей-кентавров, но уровень HP и атакующая мощь лишь чуть-чуть выше, чем у Jaro. Зато у него отличная ловкость и уровень движения.

22. Randolf. Еще один из четырех персонажей, которых предложит вам на выбор мистер Greed. Он крут и могуч, почти как Gyan, может быть даже слегка и покруче, и его можно использовать в любой момент, нужно только вооружить его топором Rune Axe.

23. Rohde. Он проводит вас в часовню, где находится караван, и станет вашим водителем, а после присоединится к отряду Brass Gunner. Он почти так же силен как Janet, потому они вполне могут заменить друг друга. Хотя, конечно, Джанет значительно симпатичнее и, судя по всему, мальчики предпочтут ее.

24. Sarah. Очень надежный персонаж, верный друг. Приблизительно с середины игры она будет по существу единственным лекарем в отряде Shining Force, и ее лечебное заклинание достигнет 4-го уровня. К сожалению, у нее не слишком много магических очков, и Sheela значительно лучший лекарь, чем Sarah, поскольку количество магических очков у нее выше, а кроме того, ведь она master monk и отличный боец.

25. Sheela. Встретите ее за монастырем. Она master monk, а значит может сражаться и одновременно быть лекарем. Не так сильна, как Karna, но 4-й уровень лечебного заклинания Heal spel может достичь, а, кроме того, второго уровня заклинания Boost spell, а это много значит.

26. Skreech. Встретите его в Bedoe, и если встанете в нужном месте, то он присоединится к вам после того, как освободите Mitula в Tristan. Он посильнее, чем Luke, и может летать. Имеет приличный уровень HP и большие атакующие возможности.

27. Slade. Один из тех, кто устроил все эти неприятности, украв драгоценные камни Jewels of Light and Evil из древней часовни Ancient Tower shrine. Чувство долга заставило его присоединится к вашему отряду, и он также может быть полезен, поскольку способен атаковать врагов с дальней дистанции, ослабить их своими точными стрелами, и тогда более мощным бойцам легче будет их прикончить. Когда сумеете "развить" его, он станет очень мощным бойцом, хотя на первый взгляд предположить это сложно. А кроме того, и очень мощным.

28. Taya. Эту колдунью встретите в часовне Mitula`s shrine. Она практически так же компетентнта как и Kazin. К сожалению, даже на 28-м уровне ее заклинание Neptune spell не достигает второго уровня, и что сделать для того, чтобы добиться хотя бы второго уровня, непонятно. Во всяком случае, это будет чрезвычайно трудно.

29. Tyrin. Еще один (последний) персонаж, которого вам предложит мистер Greed. После небольших тренировок его заклинание Freeze spell достигнет 4-го уровня, и тогда он может использоваться в схватке с Зеоном, поскольку способен атаковать с дистанции в 3 квадрата.

30. Zynk. Робот, который сопровождает вас от Moun до Nazca, а затем присоединится к вам в городе Roft. Он отличный боец и может использоваться в любых схватках без ограничений. Жаль только, что уровень движения у него невысок (4), но это можно исправить, используя Running Pimento или Running Ring.

Примечание. Обратите внимание, что когда мистер Greed предложит вам выбрать четверых персонажей, вы можете выбрать их них только одного, и когда достигнете города Roft, можете вернуться обратно в дом Greed`s через тоннель, ведущий от Grans обратно к Parmecia, а затем выбрать и других оставшихся персонажей. Только заметьте, что они будут значительно менее мощные, чем остальные члены команды Shining Force. Если решите использовать кого-нибудь из них, то необходимо как следует потренироваться (train), т.е. подготовиться, а для этого используйте специальный код (configuration code), позволяющий управлять врагми, и добейтесь того, чтобы эти персонажи убили Prism Flowers, а затем затолкайте всех других монстров к западному краю поля боя (battlefield) и исполните заклинание Egress, когда все Prism Flower будут убиты. Все члены команды Shining Force могут быть отлично подготовлены и смогут добиться таким образом 28-го уровня, продолжая подобные сражения раз за разом. Теперь рассмотрим последовательно 11 боссов, с которыми предстоит сразиться в игре. На самом деле, каждый босс имеет более высокий уровень HP, чем любой другой персонаж на боевой арене, и может дважды атаковать в каждом раунде во время сражения.

* Боссы.

1. The Kraken Head. Этот босс может атаковать с расстояния в три квадрата и способен нанести очень серьезные удары. Как только голова Kraken наводится на избранную цель, то следует атака. И

до тех пор, пока цель не уничтожена, атакующие действия продолжаются. Кстати, они могут быть прекращены, если вы сами разнесете вдребезги голову Kraken. В бою с этим боссом используйте Peter, Luke, May, Chester, Sarah и, конечно, главного персонажа, координируя действия таким образом, чтобы добиться быстрой и эффективной победы.

2. Taros. Гигантский охранник, стоящий на страже часовни Caravan Shrine. Главный персонаж должен сразиться с ним один на один, поскольку Таросу нельзя нанести повреждения никаким оружием, за исключением Меча Achilles.

3. The Chessboard. Этот босс обладает мощной атакой и мастерски владеет заклинанием второго уровня Blase spell. Да и уровень HP у него достаточно высок.

4. Willard. Настоящая крыса, живущая во Floor World. У него уровень порядка 50 HP и отличные атаки, мощные и быстрые.

5. Zalbard. Не самые мощныq из великих дьяволов, но все еще вполне достойный соперник. У него 80 HP, большая атакующая мощь и заклинание bolt spell второго уровня.

6. Cameela. Мастерски владеет шипастым железным шаром на длинной цепи, наносит им очень серьезные повреждения, уровень HP 99 и отличная оборона.

7. Red Baron. Красный Барон, настоящая машина убийства. Он одет в мощную залитую кровью броню, мастерски владеет мечом Dark Sword. Уровень HP 150^ и когда он терпит поражение в схватке, то обнаруживается его истиная сущность. На самом деле^ это это Lemon. Он пытался совершить самоубийство, но неудачно и, в конце концов, как вы уже знаете, присоединился к вашей команде.

8. Geshp. Этот дьявольский монстр мечтает расправиться с вами, но у него ничего не получается. Даже Zeon пытался заставить его сразиться с вами. Соперник он очень серьезный, HP 180, атаки мощные, а кроме того, может исполнить заклинание Freeze spell 4-го уровня.

9. Odd Eye. Пожалуй, самый сильный из великих дьяволов. Сразитесь с ним практически сразу же после того, как победите Geshp. У него очень мощный меч Counter Sword и из глаз он способен посылать лазерные лучи, а уровень HP 200!

10. King Galam. Уровень HP 240. Ни один из персонажей о таком уровне даже помыслить не может, а кроме того, в его распоряжении смертельно опасное заклинание Demon Breath spell. Мощные физические атаки, в которых он использует дьявольское оружие demon rod. Нетрудно представить себе, какой это опасный соперник. Постарайтесь окружить его со всех сторон так, чтобы все члены команды могли наброситься на него и выполнить свои самые мощные атаки и заклинания. Старайтесь отделить его от синего шамана (Blue Shaman), иначе он исполнит заклинание третьего уровня Aura spell и восстановит здоровье короля Galam.

11. Zeon. Старый добрый Zeon. Понятно, что уровень HP у него космический, аж 500 пунктов, и огромная атакующая мощь. А смертельно опасное заклинание Demon Breath spell действует на огромном расстоянии, куда дльнобойнее, чем в исполнении короля Galam. И обязательно уничтожьте всех приспешников Зеона, особенно Demon Masters, the Blue Shaman и парочку охранников Zeon Guards, а уж потом бросайтесь в атаку.

* Mithril

Теперь самое время поговорить насчет Mithril. Это такой специальный металл, который может быть превращен в специальное оружие в городе карликов Dwarven town знаменитым кузнецом Dwarven Blacksmith. По слухам, всего в игре можно обнаружить 17 предметов, изготовленных из этого удивительного металла. Однако, нашим экспертам удалось обнаружить лишь 11. Вот их список.

1. В Galam, когда вы воспользуетесь секретным проходом, удирая из тьюрьмы. Осмотрите стену севернее того места, где войдете в этот проход, и обнаружите mithril.

2. В Granseal. Во время землетрясения небольшое отверстие появится справа от входной лестницы в замок. Осмотрите это отверстие и обнаружите mithril.

3. Пройдите на восток от Ribble к песчаному пляжу, перейдите через мост и обнаружите горный хребет, идущий с севера на юг. Осмотрите верхнюю часть горного хребта и обязательно найдете mithril.

4. В Hassan отыщите отверстие в левой части стены и обнаружите сундук, а в нем mithril.

5. В Hassan осмотрите бочки в доке, обнаружите mithril.

6. В юго-восточном углу деревни эльфов (Elf Village) среди деревьев отыщите малозаметный сундук, в нем найдете mithril.

7. Когда доберетесь до дома Greed`s Mansion, произойдет 21-я схватка. Когда одержите победу, осмотрите северо-восточный угол поля боя, повернувшись лицом к горам, и обнаружите mithril.

8. В западной части замка Pacalon`s castle отыщите отверстие в стене. Пройдите в него, спуститесь по лестнице, которую здесь обнаружите, и попадете в комнату с сундуком, а в нем mithril.

9. Когда пойдете на север из Pacalon по направлению к городу Tristan, старайтесь держаться поближе к горам, находящимся справа, и когда справа увидите дорожку, осмотрите северные вершины гор, где и обнаружите mithril.

10. В часовне Mitula`s Shrine отыщите сундук, в нем лежит mithril.

11. В пещере, ведущей к древней часовне Ancient Shrine, в которой находится меч Force Sword, увидите изогнутый горный хребет. Встаньте южнее пещеры, сделайте несколько шагов на запад по направлению к вершине этого изогнутого хребта, осмотрите восточный склон горы, где и найдете mithril.

Не забудьте, что кузнец Dwarven Blacksmith выбирает один из типов оружия, который может быть использован одним из ваших товарищей (которого вы выберете для того, чтобы получить оружие). Причем происходит это случайным образом. Например, Luke может владеть любым мечом, а это значит, что кузнец может изготовить для него мечи Critical Sword, Battle Sword или Counter Sword. Вероятнее всего (на 90%), он выкует для него меч Critical Sword, поскольку это самый слабый меч из трех. Но ни в коем случае не соглашайтесь на это. Требуйте, чтобы он сделал, по крайней мере, Counter Sword.

Gyan может владеть любым топором, а значит кузнец может выковать для него топоры Heat Axe, Atlas Axe, Ground Axe или Rune Axe. С вероятностью 95% он сделает для него топор Heat Axe, поскольку он самый слабый. Это вас явно

не устраивает. Ведь вам нужен самый мощный топор Rune Axe, и если кузнец все-таки не изготовит вам то оружие, которое хотите, то перезапустите игру и повторите попытку.

Ниже мы приводим таблицу, в которой указываем, какова мощность каждого типа оружия, изготовленного из mithril.

Atlas Axe	+35
Battle Sword	+35
Buster Shot	+37
Counter Sword	+39
Critical Sword	+32
Freeze Staff	+37
Giant Knuckles	+55
Gisarme	+42
Goddess Staff	+31
Grand Cannon	+43
Great Rod	+28
Ground Axe	+39
Halberd	+37
Heat Axe	+32
Holy Lance	+39
Holy Staff	+29
Hyper Cannon	+40
Katana	+34
Levanter *	+42
Mage Staff	+27
Mist Javelin	+42
Misty Knuckles	+48
Mystery Staff	+39
Ninja Katana	+39
Rune Axe	+42
Supply Staff	+32
Valkyrie	+33
Wish Staff	+26

* ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРЕ.

КОНЕЦ ШКОЛЬНЫХ ЗАНЯТИЙ.

В школе Вы знакомитесь с кентавром Честером (Chester, a Centaur) и юной жрицей Сарой (Sarah). Поднявшись наверх и увидев там учителя – сэра Астраля (Astral), снова спуститесь вниз и займите место для занятий. Но перед занятием пробегающий охранник просит Астраля последовать за ним в замок; Сара идет с ними. Перед тем, как уйти из школы, обследуйте все шкафы и вазы и соберите лекарственные травы: они потом пригодятся, чтобы залечивать раны. В замке поднимитесь в королевскую спальню, где лежит (видимо, без сознания) Король. Астраль подозревает, что его болезнь как-то связана с открытой дверью.

БАШНЯ УЖАСА.

Следуйте за Астралем в башню, где над колдовской звездой, высеченной на каменном полу, материализуется Механический дьявол (Gizmo devil). Астраль не дает ему пройти к Королю, но дьявол вдруг размножается, произведя нескольких таких же дьяволов. Начинается Ваша (с друзьями) первая битва. Дьяволы не сильны, но и Вы пока что тоже. Давайте травы тем, кто получил раны. Если даже Вы и победите, главный дьявол все же ускользнет из башни и направится в замок.

КОРОЛЬ-ДЬЯВОЛ.

Бегите обратно в королевскую спальню. Дьявол вселился в Короля, который стал буйным. Астраль произносит заклинание, и пылающий шар поражает Короля в грудь. Тот падает, из него исходит дьявол и вылетает сквозь стену замка, но королевским солдатам удается настичь и убить его. Астраль обнаруживает в башне злое предзнаменование и понимает, что нужно изучить историю острова Гранзил (Granseal Island). Вам как отличившемуся в первой битве поручается отправиться в Йил (Yeel) и вернуть отту-

да Гаваля (Hawal) – большого знатока острова.

В ПОИСКАХ ПРОШЛОГО.

Направляйтесь из замка на запад за границу королевства. На границе Гранзила Вашим союзником становится воин Яха (Jaha) – здоровенный парень с боевым топором. Здесь, в открытом поле, Вы должны быть готовы к битвам. Старайтесь окружать врагов более сильными своими союзниками и не забывайте залечивать раны травами, семенами, заранее купленными в магазине, или волшебством Сары. Среди Ваших врагов – гигантские крысы и летящие комки грязи. Направившись к северо- западу в горную деревню, Вы встретите ученика Гаваля – Казина (Kazin), который проводит Вас до дома учителя. Гаваля осаждают солдаты Галама, но увидев Вас, они исчезают. Вы объясняете, что обнаружен Большой Тюлень (Ground Seal) и произошла катастрофа. Гаваль умирает, успев проговорить: "Остров Гранзил потерян... Башня – это священный тюлень, в котором живет ужасный дьявол. Два драгоценных камня довершали тюленя..."

КАНУН ВОЙНЫ.

Маг Казин присоединяется к Вам и уговаривает пойти к древней святыне. В доме Гаваля Вы находите противоядие и Целебный Леденец (Healing Drop). У выхода Вы должны сразиться с солдатами Галама, возглавляемыми капитаном Лимоном (Captain Lemon). Даже если Вы победите, Вас все равно похитят, доставят в замок Галам и бросят в тюрьму. Здесь Вы узнаете, что кто-то разрушил Большого Тюленя, украв два драгоценных камня, и решаетесь на побег. Слейд (Slade), вор из соседней камеры, делает длинную проволоку и отпирает двери. Он стремится как-то исправить дело, потому что именно он украл камни. Вы хотите выйти через главную дверь, однако Слейд возвращается в Вашу камеру и отодвигает доску пола: это секретный ход в кухню замка. Кухарка сообщает Вам, что Король совещается с Лимоном. Поднимитесь наверх и подслушайте, как Король и капитан Лимон договариваются напасть на Гранзил. Спускаясь по широкой лестнице, Вы вступаете в бой с охранниками-лучниками, которые могут стрелять в Вас с двойного расстояния. Они особенно опасны, когда прячутся за стойками с копьями. Потом Вы встречаетесь со страшным Рыцарем Галама (Galam Knight), который швыряется огненными шарами. У него один из разыскиваемых вами драгоценных камней. Ему подарил его Король Галам, у которого второй камень. Слейд забирает Камень Света и отдает Вам; как ни странно, камень прилипает к Вашей шее. Разговаривая с обитателями замка, Вы понимаете, что Король не в своем уме. На выходе из замка Вы натыкаетесь еще на нескольких солдат. Не выступайте против Рыцаря Галама с менее сильными союзниками; почаще используйте Яху. Кроме солдат, Вам противостоит еще и Темный Поп (Dark Cleric), который исцеляет пораженных Вами противников. Направляйтесь в деревню перед замком Гранзил. В закрытом зоопарке девушка расскажет о том, что охранники сломали все клетки и выпустили на волю странных зверей. Обыщите деревню и найдите одного зверька – Торта (Tort), – дрожащего в углу комнаты. Он присоединится к Вам и впоследствии окажется хоро-

шим бойцом.

В ЧЬЕЙ ВЛАСТИ КОРОЛЬ?

Вернувшись в замок, Вы обнаруживаете множество убитых охранников. Сэр Астраль пытается договориться с Лимоном, который, оказывается, вовсе не хочет никого убивать, но считает себя обязанным делать это из любви к Королю. Астраль подтверждает, что Королем овладел дьявол. Вдруг где-то слышен крик о помощи – это Принцесса Элис (Elis). Астраль убеждает Лимона пойти с ним в башню посмотреть, в чем дело. Вы идете с ними; теперь за Лимоном и двумя его охранниками даже и не угнаться. Вы обнаруживаете Лимона уже у двери башни: он лежит при смерти; в своих последних словах он умоляет Вас спасти Принцессу. Войдя в башню, Вы видите схватку между Королем Галамом и Астралем. Астраль падает, но успевает парализовать Короля и крикнуть Принцессе, чтобы та убегала. Но Принцессу останавливает небольшое войско зверей, собранное злым Королем. Вы вступаете в бой с этой нечистью. Остерегайтесь темного дымчатого негодяя – очень сильного и способного поражать одним ударом. Проигравший Король все же не хочет отпустить Принцессу. Своими чарами он насылает взрыв на Короля Гранзила и министра. Это не смертельно, но служит грозным предупреждением.

ОТЪЕЗД.

Король Галам демонстрирует пропавший Драгоценный камень зла, с помощью которого раскрывает двери в страшный подземный мир. В земле раскрывается дыра; оттуда появляются две прозрачные трубы и окутывают Принцессу и злого Короля. Вам удается вырвать камень из рук Короля, несмотря на его протесты, и камень прилипает к Вашей шее рядом с первым! Потом оба камня сливаются в один. Король Галам с Принцессой скрываются под землей, после чего происходит еще одно землетрясение. Выскочив из рушащейся башни и из замка, Вы обнаруживаете справа корабль, всходите на него и отплываете в Пармецию (Parmecia) – на материк этого странного мира.

СТРАННЫЕ ЛЮДИ В СТРАННОЙ СТРАНЕ.

Корабль терпит крушение у берега, но все остаются целы и начинают разбирать обломки корабля по досточкам. Тут возвращается с материка какой-то моряк и просит о помощи: его друг попалв беду у Северных скал (North Cliff). По дороге туда Вы вступаете в бой с кровожадными лесными жителями. Пройдя к северу, найдите у скал раненого человека. Он говорит, что на него упал большой камень, однако, как ни странно, вокруг нет никаких больших камней, зато справа есть туннель, заблокированный обвалом. Вы возвращаетесь к кораблю, рядом с которым из его досок уже построена деревушка.

БОГ ВУЛКАН.

Прошел год. Город успешно развивается, но ему нужны торговые отношения с другими городами. Король все еще не в себе, но верит в то, что Принцесса Элис жива, и хочет вернуться в Гранзил, чтобы найти ее. Он просит Вас достать ему корабль, но Вы пока можете его просьбу проигнорировать. Выйдите из нового Дворца и идите в город. Там дети забавляются с какой-то странной птицей: она разговаривает и даже проявляет некото-

рое раздражение. В дело вмешивается министр и приглашает птицу в замок в качестве почетного гостя. Идите за ними. Птица представляется Фениксом Питером (Peter the Phoenix), служителем Бога по имени Вулкан (Volcanon). Ваше войско – Сияющая Сила (Shining Force) – должно прийти к горе Вулкан (на востоке) и встретиться с этим Богом. На пути к Вулкану Вас ждет много опасностей. Помимо обычных врагов, Вы подвергаетесь огненным атакам страшных летучих мышей-вампиров (каждая атака наносит ущерб в 15 очков). Ведьмы вооружены морозными чарами. Пусть Ваши более слабые союзники залечивают раны более сильных (заботьтесь о том, чтобы у них не кончались целебные травы и леденцы).

НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ!

Вы приходите в Рибл (Ribble) – странную деревушку, жители которой стесняются и прячутся от Вас. Но одна дверь открыта: это дом мэра. Питер убеждает мэра в Ваших дружеских намерениях, и все двери открываются. Вы знакомитесь с Разбойницей Мэй (May the Ranger), которая присоединяется к Вашей Силе. Она отличный боец: вооруженная надежным луком, атакует противника "по диагонали" и с двойного расстояния. Обследуйте все дома. В одном из них, стоящем справа от центрального дерева, есть книжная полка. Найдите на ней дневник некоего Кассерана (Kasseran), в котором написано: "Я провел еще один день в поисках... Я ни за что не сдамся. Я найду этот обоз, даже если потребуется пройти весь континент. Мне нужен меч Ахилла (Achilles Sword), чтобы в святилище победить гиганта Торса (Torsos)". Под деревней скрыты древние руины; говорят, где-то есть ведущая туда дверь. А в дереве есть дупло, в котором явно что-то скрывается. Но разгадаете Вы все это потом, а пока – к месту Вашего назначения, Вулкану!

В ДЕРЕВНЕ ПОЛЬКА НЕ ШУТЯТ!

По дороге пройдите через темную пещеру; вход в нее – на горном хребте близ реки. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого Вами персонажа. Как только Вы входите в пещеру, на Вас нападают домовой, ведьма и летучая мышь. Держите своих персонажей кучнее, чтобы лучше ориентироваться. Перед выходом из пещеры откройте два ящика – слева и справа – и заберите их содержимое. Идите в деревню Полька (Polka), находящуюся у подножия Вулкана. Под большим камнем, где стоит дом мэра, живет оружейник. Там продается отличное оружие, и Вы можете здорово улучшить свой меч. Из деревни идите вправо к подножию высокой горы. Выше по склону Питер видит негодяев, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками: видно, что здесь была битва с участием Людей-птиц из Бедо (Birdmen of Bedoe), живущих на вершине горы. Вас замечает домовой, и Вы бьетесь с ним. Остерегайтесь Монахов Смерти (Death Monks), которые умеют залечивать нанесенные им раны и сами наносить смертельные удары. Становится ясно, что дьяволы охотятся за Вами лично – из-за драгоценных камней на Вашей шее. Но продолжайте сражаться и, побеждая, поднимайтесь на гору.

ВУЛКАН СЕРДИТСЯ.

В Бедо люди-птицы приветствуют Питера и сообщают ему, что Вулкан ждет. У

них недавно была битва с дьяволами, совершившими разбойное нападение. Самые сильные дьяволы прорвались сквозь священную ограду, однако Вулкан победил их. Но один из сильнейших дьяволов – Крид (Creed) – ускользнул и, если его не поймать, то он может восстановить силы и напасть снова. Кажется, он живет в месте под названием Хвост Дьявола (Devil's Tail). Пройдите в высокий Дворец Бедо. Познакомившись с хорошим парнем по имени Люк (Luke), Вы вскоре дойдете до Тронного зала, где Вас представят Королю. Он сообщит, что Вулкан сейчас в плохом настроении и ожидает Питера. Поднимитесь по лестнице – и окажетесь в замке, охраняемом двумя человекоптицами. Войдя, увидите огромную черную птицу: это и есть Вулкан. Он скажет, что не может простить народ Гранзила за осквернение Тюленя и за то, что дали бежать Зеону (Zeon), Королю Дьяволов. Не предлагая Вам помощи, Вулкан, тем не менее, дает совет: "Верь в силу драгоценного камня; камень принадлежит и свету, и тьме, а они лишь вместе становятся поистине сильными!" Питер окончательно решает примкнуть к Силе под Вашим командованием. На обратном пути обязательно поговорите со всеми людьми-птицами. Один из них расскажет, что Вулкан способен оживлять умерших; позже это пригодится. На Короля Бедо Ваша решимость произвела впечатление, и он посылает Вас на поиски дьявола Крида. Чтобы добраться до дома Крида, двигайтесь вдоль реки.

БЕРЕГИТЕСЬ ЧУДИЩА!

Спуститесь с горы обратно в деревню, где Люк и двое человекоптиц бьются с несколькими домовыми. Один человекптица убит, а Люк ранен. Вы и Ваша Сияющая Сила – единственные, кто противостоит врагам. Они требуют, чтобы Вы выдали слепого мальчика Оддлера (Oddler), который незадолго до этого остановился в Польке. Вы должны отказаться и победить этих домовых. Некий деревенский человеко-волк также вступает в битву, чтобы защитить мальчика. После боя появляется оправившийся от раны Люк. Он вступает в Вашу Силу, так же, как и человековолк Герхальт (Gerhalt). Люк просит мэра смастерить для Силы плот, но тот просто отдает Вам деревенский плот. Возьмите с собой слепого мальчика и плывите по реке влево, пока не столкнетесь с сильным морским чудищем по имени Кракен (Kraken) – огромным осьминогом. Вам надо отсечь ему страшные щупальца одно за другим. Единственный, кто может помочь Вам в этой схватке, – это Питер.

СТАРЫЙ ПОРТ.

Вскоре перед Вами на реке возникает преграда. Сойдите с плота вправо и пройдите в заброшенный порт Хасан (Hassan). На втором этаже одного из домов живет монах; он говорит, что его предки были из Гранзила. В другом доме Вы находите доктора Роде (Rohde) – чудака, который разговаривает лишь с теми, кто может что-то сказать по интересующему его предмету, например, истории. В данный момент Вы с ним поговорить не сможете, нопозже ситуация изменится.

ПРОХОД ПАСАРАНА.

Направляйтесь в пещеру в дальний юго-восточный конец острова. Здесь найдете человека, который расскажет, что его внук Петро (Petro) украл у него

старинный Небесный Шар (Sky Orb). Поговорите с другимего внуком, стоящим рядом; он добавит, что предки его деда, как выяснилось, умели летать. Откройте ящик в углу комнаты и возьмите оттуда стальной меч. Заговорите еще раз со стариком; он расскажет, что прибыл сюда на поиски сокровища и нашел Небесный Шар, а также узнал, как пользоваться древними туннелями.Большинство туннелей бесполезны, кроме одного, ведущего в Гранзил. Он соглашается провести Вас. Чтобы найти этот проход, идите в пещеру у развилки реки, где находится маленький храм. Пасаран (Pasaran) ведет Вас между колоннами храма, и внезапно открывается дверь. Вы входите в зал, где должны побить нескольких вредных зверей, а оттуда – в древний туннель. Пасаран пытается открыть дверь справа, но она заперта; должно быть, ее захлопнул Петро. Ваша задача – найти Петро, и тогда Шар откроет дверь. Если Вы вернетесь в Бедо, то Король расскажет Вам странную историю, случившуюся в Северной Пармеции.

СУТЬ ПРОБЛЕМЫ.

Деревянная доска, обнаруженная в ящике в той комнате, где Пасаран пытался проникнуть в туннель, – это ключ к отысканию древних руин под деревней Рибл. Встаньте прямо перед деревом, возьмите (из имеющегося у Вас набора предметов) эту доску и задействуйте ее. В земле откроется проход; спуститесь по ступенькам – и окажетесь в маленькой комнате, на полу которой – обломки столбов. Подойдите к ящику в левом верхнем углу комнаты – там лежит сказочный Меч Ахилла! Вернитесь в порт Хасан: теперь Вы можете поговорить с Роде. Он расскажет Вам о замечательной машине – Обозе (Caravan), находящейся в храме Тароса, и посоветует идти туда. Возьмите его с собой: только Роде может управлять этой машиной.

ВОЛШЕБНЫЙ ОБОЗ.

К храму идите вправо от Хасана, мимо пустыни, в середину густого леса. Нужно выдержать поединок с Таросом (Taros) и его приспешниками. Можно подходить к Таросу с любой стороны, преодолевая заграждение Магов-целителей и грозных Гаргойлей. Убрав с дороги большую часть защитников Тароса, нужно сразиться и с самим этим верзилой. У него большой радиус атаки, и если Ваш персонаж подойдет к нему слишком близко, то рискует оказаться пораженным сверкающей молнией. Стойте с мечом прямо напротив Тароса, непрерывно атакуя и следя за тем, чтобы у Вас всегда был запас энергии; пополняйте ее после каждого удара врага. Когда Вы, наконец, одолеете Тароса, Роде объяснит Вам устройство машины. Она обладает способностью делать маленькими всех, кто в нее влезает, и поэтому может вместить большое войско и много снаряжения. Роде садится в нее, срывается с места и исчезает из виду, но потом возвращается. Роде присоединяется к Силе. Теперь все новые Ваши союзники могут храниться в Обозе; в нужный момент Вы сможете высаживать их оттуда. Перед уходом из храма Тароса заберите из ящика целебную воду.

ЭЛЬФ ПОПАЛ В БЕДУ.

Из храма идите на север, через проход между гор, вверх вдоль высохшей речки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, увидите пещеру – шахту Митрил

(Mitril), где находятся гномы, один из которых болен. Чтобы помочь гномам, нужно найти эльфа. Идите на запад до лесной поляны. Оддлер услышит крик о помощи; пойдя за ним, Вы увидите эльфа, беспомощно барахтающегося в пруду. Желая спасти его, Вы сталкиваетесь с монстром, который заявляет, что Эльф – это его обед, и велит одному из своих приспешников подать кетчуп! Оказывается, пруд – это ловушка монстра. Вы должны сразиться с его отвратительным войском. Здесь появляются Гарпии (Garples) – крылатые когтистые ведьмы с силойдо 50 очков. Учтите, что местность здесь коварная: Ваши солдаты могут попасть в западню, зажатые между кустов, деревьев и камней; перемещайте их с осторожностью. После битвы эльф Эрик (Eric) присоединяется к Силе. Он сдвигает камень, открывая вход в пещеру; идите за ним. Он говорит, что это путь к Криду – бывшему дьяволу. В пещере Вы должны отыскать три ящика, где лежат лекарственные травы, яблоко храбрости и крыло ангела. Выйдя из пещеры с другой стороны, Вы сталкиваетесь с шайкой дьяволов, в том числе с некоторыми новыми врагами – скелетами и человекоящерицами. Победив их, идите к дому Крида.

ВАЖНО ЛИ БЫТЬ БОЛЬШИМ?

Слуга Крида Голиаф (Goliath) открывает дверь и спрашивает, назначена ли у Вас встреча с Кридом. Вы решаетесь прорваться в дом: бросаетесь к двери на другой стороне, затем влево, а потом испускаете волшебный импульс, делающий Вас совсем маленьким. Удивленный Голиаф поднимает Вас и ставит на стол Крида. На столе находится целая деревушка, где живут крошечные люди; поговорите с ними. Кто-то советует Вам повидаться с Королем Помпеем (Pompei). Вы узнаете, что Крид, хоть он и бывший дьявол, совсем не такой плохой: он спаснескольких жителей деревушки от гибели во время стихийного бедствия. В этой настольной стране не существует времени: никто не стареет и не умирает; а где-то в Напольном мире (Floor World), до которого Вы скоро доберетесь, есть тоннель, ведущий к Криду. Но сначала Вы должны выбраться со стола с помощью Настольного Короля (Desktop King). Он поможет Вам только после того, как Вы победите его армию шахматных фигур. Собрав под свое командование нужных Вам солдат, направляйтесь к шахматной доске. Если не умеете играть в шахматы – не волнуйтесь: Вам предстоит обычная драка. Остерегайтесь шахматных слонов (Bishops): они наносят сильные удары и умеют залечивать нанесенные Вами раны. Чтобы выиграть битву, пробивайтесь прямо к шахматному королю: когда он погибает, Вы побеждаете. Король Настольного мира показывает Вам ящик в середине клетчатой доски. Откройте его и достаньте ватный воздушный шарик. Идите в правую часть стола: там не будет стражи. Встаньте на чернильницу и с помощью шарика спуститесь на пол. Теперь Вы в Напольном мире. Идите вправо к отверстию между досками; перед новым походом Вы сможете подзарядить своих героев. Спустившись в отверстие, идите по тоннелю вправо; встретитесь с шайкой гигантских крыс. Чтобы быстрее одержать победу, охотьтесь за их главарем – розовой кры-

сой по имени Уиллард (Willard). Продолжая движение, попадете в кабинет Крида. Привлеките его внимание и попросите вернуть Вам обычные размеры; он сделает это, произнеся заклинание.

СНОВА ЗЕОН.

Крид обеспокоен известием о том, что Зеон выскользнул в реальный мир. Идите за ним в темное "капище советов". Там Крид просит совета у злого духа, но тот говорит, что не может проникнуть сквозь черную тучу, покрывшую Гранзил. Внезапно Крид замечает драгоценные камни у Вас на шее. Он пытается сорвать их, однако цепочка не поддается. Крид предлагает Вам показать камни духу, чтобы усилить его. Вроде бы, это помогает: дух рассказывает о том, что видит. Тюлень разрушен, а Зеон ожил, хотя еще не полностью; его дьяволы прибывают в Пармецию из Гранзила и движутся к северу. С Митулой что-то произошло, но Зеон находится пока что в Гранзиле. Тут дух замолкает, сказав, что Зеон все-таки слишком силен. Внезапно слышен голос самого Зеона, который приказывает Вам принести ему драгоценные камни и предлагает обменять на них Элис. Крид говорит, что камни скрывают секрет. Кое-что об этом могут знать сказочники в Тристане (Tristan) – северной земле. Крид говорит Вам, что перед отбытием туда Вы должны послать эльфа к больному гному, и предлагает Вам на выбор одного из четырех помощников: гнома- воина, рыцаря, жреца или мага.

СЕВЕРНАЯ ГРАНИЦА.

Идите к пещере гномов, и пусть эльф произнесет заклинание над больным. Тот вскакивает на ноги и ошеломленно трясет головой. Гномы вознаграждают Вас пушкой, которая может отпереть для Вас северную пещеру. Перед уходом вернитесь влево – туда, где в ближайшем лесу видна светло-зеленая полоса. Это Деревня Эльфов. Обследуйте все дома, загляните во все вазы, ящики и книжные полки. Идите к северу вверх по сухой речке; дойдете до деревни Новый Гранзил (New Granseal). Найдите там сэра Астраля, Короля и министра. Астраль пойдет с Вами в новое путешествие и будет Вашим советником. Поговорите с человеком рядом у Оружейного склада (Armoury); он даст Вам динамит, которым нужно будет заряжать пушку. Перед выходом из Нового Гранзила в Вашу Силу попросится лучница Джанет (Janet), подружка Эрика; немедленно зачислите ее в отряд. Идите к северной пещере; пушка зарядится и выстрелит автоматически. Войдите в пещеру; там темно, лишь вокруг персонажей светлые пятна. Чтобы пройти в северную Пармецию, Вам нужно победить войско Сатанинских зверей.

ГЛАВНОЕ — ВСЕЛИТЬСЯ!

Проложив себе путь на север, Вы доходите до деревни Кетто (Ketto), где все жители заперты дьяволами в своих домах. Если Вам нужно оружие, идите к дому, на котором написано: `No weapons or items sales.Devils' ("Продажи полезных вещей нет. Дьяволы"). Обойдите дом сзади и идите по тропинке к мостику; там найдете человека, который продаст Вам оружие и другие полезные вещи. Из Кетто идите на восток. Там дьявол и его воинство бьется с двумя рыцарями из земли Пакалон (Pacalon) и предводителем армии Пакалона по имени Хиггинс (Higgins), который болен и хорошо сражаться не может. Двое его соратников

погибают. Налетчиками руководит зеленый дьявол Гешуп (Geshup), советник Зеона; он вселяется в тело Хиггинса, потом замечает Сияющую Силу и насылает на нее своих солдат, а сам исчезает. После битвы сэр Астраль изгоняет дьявола из тела Хиггинса мощным заклинанием. Дьявол исходит и улетает за горизонт, а Хиггинс поднимается на ноги и объясняет, что ищет армию, которая может освободить северную Пармецию от дьяволов. Он с радостью присоединяется к Силе.

МАЛЕНЬКАЯ ДЬЯВОЛИЦА.

Пройдите как можно дальше на север. Потом поверните на восток и идите, пока не увидите мост. Питер замечает на мосту девочку, которая повредила ножку, а вокруг нее – четыре чудовищных червя согромными зубами, а также Человек-Ящерица, Мастер Маг, Кудесник, Темный Снайпер и семь крылатых монстров. В этой битве Вас могут отравить, так что Вам нужно иметь с собой противоядие или воспользоваться колдовством Сары Детокс. В бою не торопитесь, рассчитывайте прежде всего на Герхальта и Питера. После боя сэр Астраль приближается к девочке, которая превращается в ужасную дьяволицу по имени Камила (Cameela). Оказывается, она сама хочет завладеть драгоценным камнем. После короткой схватки между чародеем и дьяволицей она сдается и спрыгивает с моста. Своим последним вскриком она призывает остерегаться Залбарда и Гешупа.

ЗАЛБАРД НАСТУПАЕТ.

Нужно двигаться дальше на север, в Тристан. Здесь вроде бы все спокойно, однако скоро Вы обнаружите, что под землей таятся страшные вещи. Спуститесь по ступенькам в пещеру слева и найдите в ящике целебные зерна, а поднявшись в другую пещеру защитное молоко. Чтобы попасть в храм Митулы (Mitula), идите прямо через главный вход. Здесь кишмя кишит всякая нечисть. Чтобы победить в этом бою, убейте рыцаря, стоящего наверху, прямо на ступеньках храма. Когда победите, услышите из-за двери храма голос. Это Залбард (Zalbard), Большой Дьявол – самый мощный персонаж из числа встреченных Вами до сих пор: если Вам удастся с ним разделаться, то это будет стоить 80 очков. Залбард приглашает Вас войти. Ввязываться в бой лучше всего тогда, когда Ваши герои имеют боевой класс на уровне 10 и более. Вы увидите, что поблизости за стенами прячутся Кудесник, Король Орк и Темный Рыцарь. Будьте осторожны, держитесь группой и действуйте как единый механизм. Следите, чтобы Вы сами и Ваши сильнейшие соратники после первых атак не понесли потерь; пополняйте запас их энергии. У Залбарда большой диапазон атаки, а рядом с ним находится Мастер Маг – умелый целитель (о нем придется "позаботиться" прежде, чем заняться самим Залбардом). Когда победите Залбарда, он выронит Большой Шар (Ground Orb) – источник его власти над Митулой. Теперь Митула выходит к Вам, материализуясь из своей статуи. Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со "сказочниками": начните с первой встреченной статуи, после чего говорите со всеми остальными по часовой стрелке.

НЕСЧАСТЬЕ В МАУНЕ.

Теперь пора пойти в Пакалон и поговорить со жрецом по имени Фрайя (Frayha). Пакалон находится на западе,

посреди пустыни. Там царит засуха, и все очень худы и слабы. Король и Фрайя вынуждены броситьнарод Маун на произвол судьбы, поэтому им очень стыдно. Фрайя хочет пойти с Вами, чтобы спасти покинутых людей. Поговорите со всеми в замке и пройдите на городскую площадь. Там Вы ввязываетесь в схватку с шайкой негодяев, в том числе страшных "Королев гарпий" и "вызывателей духов". Победив в этой схватке, пройдите через город,собирая у жителей информацию. Зайдите в церковь, чтобы восстановить силы, а затем вновь на север, где Вас ждет еще одна битва. В поисках земли Маун идите на северо-запад. Войти туда Вы сможете только в сопровождении Фрайя. Освободите Маун от дьяволов- охранников и поговорите с несколькими людьми, особенно с Гладиатором Гайаном (Gyan the Gladiator) (в верхнем правом углу). Выходите из Мауна не через главный вход, а в верхнем левом углу деревни.

ПТИЦА ИЛИ САМОЛЕТ?

Идите на восток, пока не увидите нечто похожее на птицу. Это воздушный корабль "Наска" (Nasca). Приготовьтесь к скорому бою: на Вас снова нападают Камила и ее дружки – "грязюки" и "саламандры". Если Вы победите, то Камила отдаст Вам небесный шар, с помощью которого можно править кораблем "Наска". Войдите с шаром в отверстие в "голове" корабля. Внутри идите налево, встаньте перед роботом Зинком (Zynk) и воспользуйтесь Шаром для управления. В воздухе на Вас нападут Цветы-Призмы (Prism Flowers) и лазерными залпами разобьют корабль. После крушения, посоветовавшись с Астралем, оставьте обломки корабля и идите на юго- запад, к монастырю. Найдите тропинку между деревьями и обойдите здание сзади. Там увидите Шилу (Sheela) – Главного Монаха. Перекинувшись с ним парой слов, Вы получите необходимую информацию. Потом будет бой, после которого идите на юго- запад в Рофт (Roft). Поговорите со всеми, найдите Петро и выслушайте его последние слова. Из Рофта двигайтесь на северо-запад – и снова в бой.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГРАНЗИЛ.

Вместо этого Вы можете также пройти по древнему проходу, который ведет далеко к югу и к западу от Рофта в горную пещеру. Теперь пора вернуться в Гранзил, чтобы преодолеть последние преграды. Чтобы воспользоваться Древними проходами, пройдите по всем серым черепицам: это позволит Вам телепортироваться. После телепортации ступайте по другим серым черепицам внизу слева – и перед Вами возникнет черепичный мост. Поднимитесь по ступенькам и войдите в древние руины у реки. Здесь живут отвратительные типы; победив их, нужно пойти на юг и вступить в следующую битву. Чтобы победить здесь, убейте Красного Барона (Red Baron). Теперь направляйтесь на север к протоке. Воспользовавшись сухим камнем, Вы можете перескочить в Деревню Гномов. Гномы – Ваши благодарные друзья. Соберите всевозможную информацию и полезные вещи и идите на юг, к королевству Галам. Переговорите с жителями Галама, затем выходите через главную дверь. Приготовьтесь сразиться с Гешупом: этот парень имеет интерес убить Вас. Он сильный соперник; его союзники – Адская Гончая, Минотавр, два

Темных стрелка, два Белых Дракона и "туманный демон". Когда Вы наконец одолеваете Гешупа, вмешивается Зеон и приканчивает его, чтобы обезвредить.

УБИЙСТВЕННЫЙ ЛАБИРИНТ.

Идите на юг и выигрывайте еще один бой! Потом – дальше на юг, в Древние Руины (где Слейд обнаружил драгоценные камни). В стене Вы увидите два отверстия в форме алмазов. Именно здесь был разрушен Тюлень. Подойдите к отверстиям – и Ваши драгоценные камни откроют Вам пролом в стене. Там находится легендарный Меч Силы (Force Sword). Заберите его – это единственное средство добраться до Зеона и победить его. Идите к югу от Галама, затем к востоку от пропасти. Встаньте перед Надгробьем Демона (Demonic headstone). Взмахните Мечом Силы – рот демона медленно раскроется; это вход в Лабиринт Древней Башни. Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Потом налево и по лестнице вниз направо. Затем по тропинке вверх и налево. Снова вверх по лестнице и налево – и увидите три лестничных пролета. Не поднимайтесь по этой лестнице – воспользуйтесь идущей ниже тропинкой, а когда в конце тропинки дойдете до другой лестницы, поднимитесь по ней. Поверните налево, идите влево и вниз по скользкому склону, затем вверх, направо и вверх по правой лестнице. Не соскальзывая здесь вниз, поверните налево и дойдите до другого откоса слева. Съехав вниз, идите по тропинке к выходу с черепом над дверью.

ПЛОХИЕ "ПАЦАНЫ" И ХОРОШИЕ ДЕВЫ.

За этим выходом Вы вступаете в еще одну жуткую битву – со вторым сильнейшим Большим Дьяволом по имени Дурной Глаз (Odd Eye). Вам предстоит Зеркальная битва, поскольку мечи Вы скрестите в комнате с зеркалами. Выходя после битвы, идите вдоль комнаты – и окажетесь у основания Древней башни. Когда поднимете по лестнице, Вас приветствует бывший Большой Дьявол Крид. Он на Вашей стороне и сейчас может стать целителем, а это очень ценно: нужно оживить бойцов, которых Вы наверняка потеряли в предыдущих битвах. Подготовившись, направляйтесь мимо Крида на бой в башне на нескольких уровнях. Борьба на многих уровнях требует от Вас особых организационных способностей и внимательного наблюдения за сильными соперниками, атакующими по двое. Все внимание – на Рипера (Reaper): именно его Вам нужно одолеть, чтобы выиграть битву. Не успев вытереть меч, Вы должны подняться по лестницам (по бокам уровней) и выйти в верхний выход. Пройдя кругом по тропинке, Вы вступите в предпоследний бой. Нужно подготовиться к сражению со старым врагом – Королем Галамом и его дьявольскими приспешниками. Потом наступает передышка, и Зеон приказывает Вам отдать ему драгоценный камень. Но Камень Света сопротивляется даже Зеону. Зеон хочет прикончить Вас; готовьтесь к бою со всемогущим врагом. Это страшный соперник, но Вы должны победить его и прогнать во тьму, из которой он пришел. Побив его, "распечатайте" зверя своим драгоценным камнем – и Принцесса Элис будет на свободе. Вас ждет свидание века!

Теперь для тех, кто хочет знать чем

все закончится, мы дадим несколько подсказаок и советов: как лучше победить Зеона, а также элементы прохождения, относящиеся к финальной части игры.

Зеон может атаковать одного члена вашего отряда с соседнего квадрата или же может исполнить заклинание дыхания демона (demon breath). Чем меньше персонажей атакует Зеона, тем более вероятно, что он будет пользоваться обычной атакой, а она, конечно же, слабее Дыхания Демона. Причем важно, чтобы персонаж, который атакует Зеона, находился под действием заклинания Boost spell. Так что вначале атакуйте Зеона, используя только главного персонажа и возможно еще Петера.

Когда черный индикатор Зеона (black hit point meter) опустится до нуля, введите в бой еще одного или двух персонажей. Когда синий индикатор опустится до нуля, введите в бой еще одного персонажа, когда зеленый индиктор опустится до нуля, бросайте в бой всех, способных атаковать, членов отряда. Используйте различные лечебные средства: Healing Drops, Aura spells, Healing Waters (здесь их 4 штуки), а также Healing Rains. Кстати, одну из них найдете среди деревьев, как раз возле дома Creed`s mansion на западной стороне, а еще один можете получить, когда прикончите синего шамана, который охраняет Зеона. Старайтесь использовать эти средства очень разумно, своевременно излечивайте полученные повреждения. В частности, можно предложить следующую победную стратегию: первым делом атакуйте босса, используя главного персонажа и Петера. Когда их индикаторы опустятся до опасного уровня, т.е. они получат серьезные повреждения, после того, как они излечатся, снова введите их в бой. Как только синий индикатор опустится до нуля, введите в бой Kazin и, когда, наконец, синий индикатор опустится до нуля, введите в бой Slade. Он должен использовать в атаке заклинание третьего уровня Katon spells. Когда и зеленый индикатор Зеона опустится до нуля, бросайте в бой весь отряд, и тут он долго не продержится.

Когда Зеон будет побежден, вы увидите главного персонажа. К вам подойдет прицесса Elis и сообщит, что он был закодован дьяволом. Galam сразу узнает голос Elis, попросит ее наклониться поближе, чтобы он мог разглядеть ее лицо. Как только Elis склонится над ним, король Galam неожиданно подпрыгнет и обхватит ее своими руками. Оказывается, король Galam был заколдован самим Зеоном. Судя по всему, Зеон в него вселился, и таким образом напомнит вам, что мечом его убить нельзя, а можно только нанести серьезные повреждения и ослабить. Тут Astral вспомнит как Mitula рассказала ему, что это действительно так, и Зеон быстро себя излечит, т.е. опасность еще не миновала.

Зеон, набирая силу, прикажет Astral и Lemon отойти назад, а затем прикажет вам, главному персонажу и Петеру подойти к нему поближе, и поскольку он может задушить прицессу Elis, то все вынуждены уступить. Зеон прикажет Петеру снять с шеи Fandral`s дьявольский камень (Jewel of Evil) и положить его на землю рядом с Зеоном. Петер каким-то образом сможет снять камень и отдаст его Зеону. И тут Зеон с огромной скоростью начнет восстанавливать свое могу-

щество, а заодно и скажет, что буквально через несколько минут он снова будет здоровеньким. Затем он скажет Elis, что она может слегка отдохнуть, черное облако окутает принцессу, и она падает без сознания. Затем он как бы окружит Lemon специальным огнем, в котором сгорают даже вампиры. Astral и Петер попытаются наброситься на Зеона, но он отшвырнет их на другую сторону боя прямо к восточной границе. Вы тоже попытаетесь атаковать его и выбить из его руки дьявольский камень, но Зеон так врежет вам, что мало не покажется, и тут же заколдует. Неожиданно из вашей шеи вылетит яркий сноп света и оттолкнет дьявольский огонь от Lemon. Тот начнет приближаться к Зеону, но тот снова попытается окутать его дьявольским пламенем. Появится еще одна аналогичная вспышка света и снова оттолкнет дьявольский огонь от Lemon. Зеон в растерянности, он не понимает как такое возможно. Неожиданно силы начинают покидать его. Он пытается схватить дьявольский камень, но тут Lemon неожиданно бросается вперед, обхватывает его сзади и начинает тащить прямо в портал. Зеон в ужасе издает страшный крик, и в этот момент он вместе с Lemon падает прямо в портал, погружаясь в какие-то неведомые глубины. Astral и Peter подбегают к вам, чтобы выяснить все ли в порядке и, когда убеждаются, что действие колдовства закончилось, подходят к Elis. Она очень бледная и холодная, но Astral заявляет что прицесса все еще дышит.

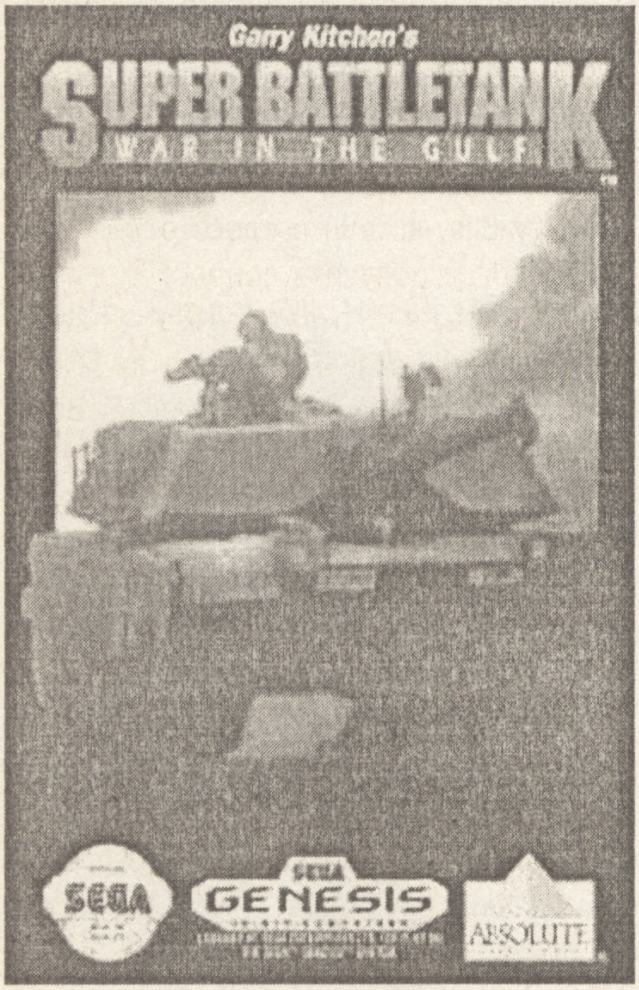
Появляется богиня Mitula, она поздравляет вас с победой и говорит, что "мы" внимательно следили за вами. Peter осматривается вокруг, он не понимает о чем она говорит, но затем после некоторых разъяснений прицессы понимает, что на самом деле им помогал Бог Volcanon. Это он использовал камень света (Jewel of Light), защищал Lemon'a от магического огня, которым пытался зажарить его Зеон. На самом деле, Бог Vocanon вовсе не так бескорыстен. Судьба людей его не очень-то интересует. просто он хотел расправиться с дьяволом и сам стать полновластным властелином Земли. Может быть, это и неплохо, но вы можете стать просто марионеткой в его руках.

Astral расспрашивает Mitula о здоровье Elis. Судя по всему, принцесса была отравлена Зеоном, но Mitula успокоит. Если Elis здорова и достаточно сильна, она сможет сопротивляться действию яда, и, в конце концов, яд выйдет из ее тела, и лицо снова станет розовым. И если она в этот момент все еще будет спать, значит кто-то должен поцеловать ее (тот, кто любит ее по-настоящему), и тогда принцесса проснется. К сожалению, Milula не знает как долго продлится действие яда, и когда он, наконец, выйдет из тела Elis. Это зависит от ее здоровья. Mitula, кстати, скажет, что необходимо "запечатать" Зеона накрепко, чтобы он никак не смог восстановить свою мощь и снова сеять смуту на Земле, используя дьявольские силы. Mitula снимает с шеи Fandral камень света (Jewel of Light), забирает дьявольский камень (Jewel of Evil) и тут же сообщает нашим друзьям, что нужно немедленно покинуть башню. С этим и исчезает. Башня неожиданно начинает сотрясаться, вы подхватываете Elis и удираете из башни. Astral с Peter следуют за вами,

всем удается спастись.

Прошло два года, и вы просыпаетесь от звука голоса, который спрашивает, действительно ли лицо Elis порозовело. Спустившись вниз по лестнице и выйдя из дома, вы узнаете от своей матери, что она действительно слышала, что принцесса порозовела. Отправляйтесь в замок, где встретите чуть ли не половину своего отряда Shining Force. Поговорите с ними, а затем пройдите к школьному зданию, где встретите Astral, а также еще нескольких своих товарищей. Вслед за Astral пройдите в замок, и здесь Astral сообщит, что Elis, наконец, удалось отделаться от яда, которым ее отравил Зеон, но она все еще спит беспробудным сном, а значит, согласно тому, что сказала Mitula, ее нужно поцеловать, и сделать это должен тот, кто ее по-настоящему любит. Большинство ваших товарищей решает, что это вы должны поцеловать Elis, хотя, конечно, не обошлось и без дискуссий, но в конце Atsral и король решают, что именно вы должны поцеловать девушку. Поднимитесь по лестнице в комнату Elis, встаньте слева от ее постели, и когда получите вопрос: "Хотите ли поцеловать ее?", ответьте "Да". Поцелуйте, и принцесса Elis проснется. Совсем как в сказке о спящей царевне. Вот и счастливый конец!

SUPER BATTLETANK: WAR IN THE GULF



Действие игры имитирует операцию американских войск и подразделений европейского альянса, проводивших, так называемую, операцию под кодовым названием "Буря в пустыне". Вам предстоит целый ряд миссий, в вашем распоряжении мощный танк. Задание будете получать от командования.

* Управление.

Кнопка **A** – Огонь из выбранного оружия.

Кнопка **B** – Выход и вход в режим карты (Map mode).

Кнопка **X** – Ускорение танка.

Кнопка **Y** – Замедление танка.

Кнопка **R** – Поворот танка вправо.

Кнопка **L** – Поворот танка влево.

Кнопки на **D-pad** – управляют орудийной башней, а также пулеметом.

Кнопка **Select** – позволяет переключиться с одного вида оружия на другой.

Кнопка **Start** – Пауза в игре.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Итак, вы в кабине мощного танка M1A1. Нажмите кнопку Start на титульном экране и приступите к игре.

* Вводная (Pre-Battle).

Командир Фокс (Fox).

Сегодя в 6 часов утра начинается наземная операция. Командование давно готово начать эту операцию, и я уверен в своих солдатах. Вы справитесь с задачей, как и положено подлинному профессионалу.

* Миссия 1.

24 февраля 1991 года.
6 часов утра.
60 миль южнее города Kuwait City.
Приказ: Уничтожить вражеские танки, минимизировав потери союзников.

Враги:

Танки: 3.
Вертолеты: нет.
Ракетных установок (Scud Launchers): нет.
Минные поля: 2.
Американских заправочных баз (American Refueling Base): нет.

— План атаки.

Немедленно уничтожьте вражеские танки, как только их обнаружите.

Действуйте по ситуации, миссия довольно простая, и как только справитесь с заданием, командир Фокс подведет итоги:

Сегодняшняя операция прошла успешно, мы уничтожили три тяжелых танка противников и заметно приблизились к побережью Kuwaiti. Все действовали отлично, как полагается.

* Миссия 2.

24 февраля 1991 года.
18 часов.
40 миль южнее Salman.
Приказ: Уничтожить вражеские подразделения и ракетную установку Скат.

Враги.

Танки: 5.
Вертолеты: нет.
Ракетных установок: 1.
Минные поля: 1.
Американских заправочных баз: нет.

— План атаки.

Первым делом уничтожьте вражеские танки, как только увидите, а затем уж займитесь ракетными установками. Когда успешно справитесь с миссией, прослушайте отчет командира Фокса:

Сегодня в 18 часов наши войска совместно с подразделениями союзников выполнили блестящую военную операцию, четко следуя разработанным планам. Вблизи As Salman были уничтожены вражеские подразделия, а также ракетная установка Скат, угрожающая городу Riyadh.

* Миссия 3.

24 февраля 1991 года.
21 час.
30 миль юго-западнее города Kuwait City.
Приказ: Уничтожить иракскую пехоту и вертолеты, а затем, уничтожив ракетную установку, ожидать дальнейших приказаний.
Враги:
Танки: 2.
Вертолеты: 4.
Ракетных установок: 1.
Минные поля: 2.
Американских заправочных баз: 1.

Существует еще одна секретная цель – нужно любой ценой уничтожить вражеский конвой и таким образом лишить противника боеприпасов и продовольствия.

— План атаки:

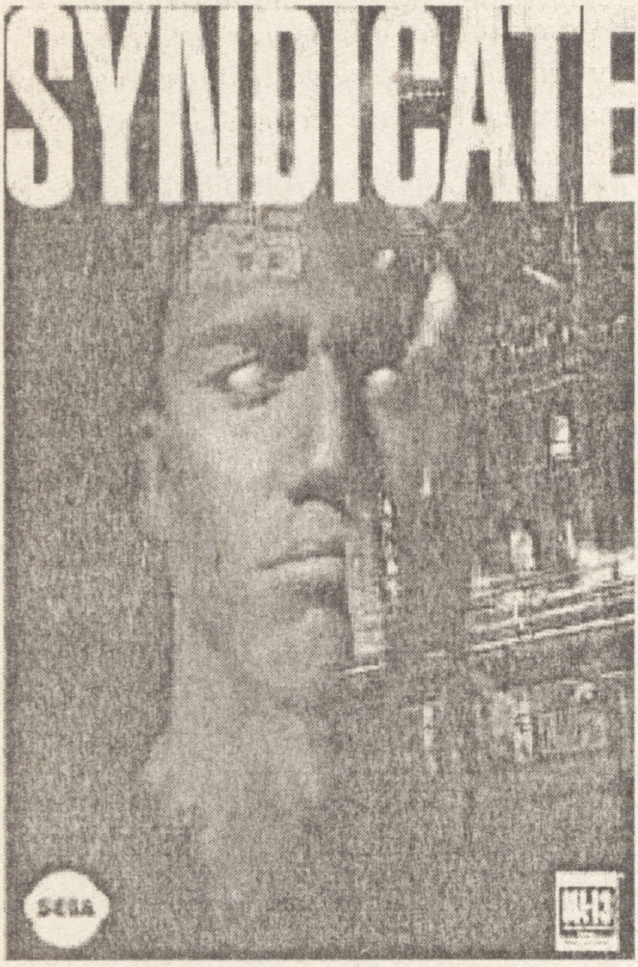
Первым делом разберитесь с вертолетами, затем займитесь танками. Ликвидировав ракетную установку, атакуйте конвой Supply Convoy.

Завершив третью миссию, услышите сообщение командира Фокса:

Наши танки прекрасно сражаются, уничтожив несколько вертолетов, ракетные установки и пару тяжелых танков противника, и вплотную приблизились к городу Kuwait City. Удалось изрядно потрепать вражескую пехоту, но что самое главное, уничтожить вражеский транспортный конвой, и противник остался без боеприпасов и продовольствия. Поздравляю!

Всего в игре 8 миссий. Все они, в принципе, построены аналогичным образом, а потому надеемся, что с остальными миссиями разберетесь без нашей помощи.

SYNDICATE



Превосходная интерпретация стратегической игры, в основу которой положена борьба с кибернетической нечистью, которая готова уничтожить цивилизацию.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ.

Западная Австралия (Western Australia)

Сначала убейте всех преступников. Когда найдете всех дроидов, идите к выходу, внизу справа. Северные территории Австралии (Northern Territories) Это очень трудный уровень, и его лучше оставить напоследок. Когда Вы начнете, введите Вашу команду в режим GROUP и напугайте их (PANIC). Выбегайте из здания и идите направо. Зайдите за угол и идите в нижний левый угол. Первое оружие, которое Вам понадобится, находится в маленьком квадратном здании. Теперь возвращайтесь обратно наверх по кругу, к тому зданию, откуда Вы начали. Встаньте на открытом участке сверху и убейте вражеских агентов. Не заходите в узкий коридор. Когда враги перестанут появляться, пустите одного агента в узкий коридор, бегите к маленькой квадратной комнате под землей и возьмите оружие. Третье оружие на самом верху справа, а четвертое в самом низу, тоже справа, в комнате на конце волнолома. Если здесь еще остались вражеские агенты, убейте их до того, как вы отступите. Длинный тоннель, который начинается сверху, ведет вниз направо и выходит на дно.

Новый южный Уэльс (New South Wales)

Бегите по прямой вниз и направо. Там переманите на нашу сторону агента. Паренька сверху справа надо "шлепнуть", он стоит рядом с тем местом, откуда Вы начали. Наконец, уходите из этого района через железнодорожныепути неподалеку от телефонных будок.

Аляска (Alaska)

Бегите вниз к большому квадратному зданию внизу слева. Вы должны переманить на свою сторону человека, который прячется в нем. Уходите через правый нижний выход, все время бегом. Надо сначала пробежать наверх, потомобойти по кругу узкое строение в центре уровня.

Северозападные территории (North West Territories)

Возьмите из здания сверху слева Gausse Gun, убейте мужика, который все время бегает вокруг. Возвращайтесь в здание и вперед, к следующей миссии.

Юкон (Yukon)

На этом уровне можно завербовать много новых агентов – все они легко подаются убеждению. Если не удалось переманить – удастся пристрелить. Так, или иначе, Вы очистите и этот уровень от агентов противника. Уходите через средний выход, между зданиями.

Северовостроченые территории (North East Territories)

Это сложный уровень, так что идите осторожно. Вам нужно убить троих людей. Первый из них в самом низу справа, рядом с маленьким бункером. Следующий, дроид, стоит позади Вас, когда вы начинаете, наверху слева. Третий любит шататься справа внизу, рядом с первой жертвой, так что он может убить Вас, если Вы неосторожно пойдете туда. Следующее, что Вам нужно сделать – убить абсолютно всех агентов, которые разбросаны здесь повсюду. Выходить надо через правый нижний выход, расположенный за маленьким квадратным зданием справа от бункера.

Гренландия (Greenland)

На старте выберите одного агента, который побежит наверх, к середине уровня. Там Вы обнаружите большинство охранников, которых нужно уничтожить. Затем Вы должны убить двух индивидуумов, которых можно найти снизу справа и снизу слева. Сделав все это, эвакуируйтесь, пройдя влево наверх.

Ньюфаундленд (Newfoundland)

Когда Вы начнете, у Вас будет всего один красный агент, который стоит посередине уровня. Нет никакого смысла выполнять миссию им одним – так он быстро погибнет, лучше присоедините его к остальным слева сверху. Оттуда Вы увидите, что персона, которую Вам нужно уничтожить, стоит прямо под Вами. Но, увы, чтобы достичь цели, Вам надо обойти весь уровень по часовой стрелке. Человек будет внизу слева. Для отхода идите обратно тем же путем, которым пришли. Вы увидите справа от центра уровня большую желтую букву Н. Подойдите к ней.

Калифорния (California)

Сначала убейте мужчину, который скрывается в узком здании внизу слева. Там будет небольшой мостик, с него можно запросто свалиться. Убейте всех вражеских агентов и отходите через две вентиляционные шахты в верхнем левом углу.

Рокки (Rockies)

Убейте вражеских агентов внутри и вокруг бункеров. Надо уложить всех, кто находится в обнесенной забором зоне справа, где вы начинаете. Уничтожьте две машины слева от большого бункера, затем отходите влево.

Средний Запад (Mid West)

Бегите по диагонали налево и убейте мужчину в здании, огороженном забором. Уходить надо через плоское здание справа сверху.

Новая Англия (New England)

Возьмите кейс из здания слева внизу, затем идите к центру уровня. Там выход – маленькое озеро с несколькими платформами, которые соединены небольшими мостиками.

Колорадо (Colorado)

Убейте мужчину у Г-образного здания, затем человека в ближайшем здании, где в середине немного воды. Последняя жертва находится в здании справа внизу. Уходить надо влево вниз.

Южные Штаты (Southern States)

Сначала убейте вооруженных агентов,

их много прячется в штабе, который расположен в большом бункере слева внизу. Затем Вам необходимо убить нескольких жителей справа и отходить наверх влево, к припаркованым автомобилям.

Мексика (Mexico)

Следите за агентами противника, так как некоторые из них вооружены лазерами и "гауссовками". Убейте всех бастующих граждан. У Вас ограничено время, так что нельзя просто так шататься вокруг. Когда Вы убьете всех, отходите к месту старта.

Колумбия (Columbio)

Возьмите оружие внутри очень большого бункера, который находится справа сверху. У этого бункера еще есть надпись на крыше. Убейте всех противников, многие из которых вооружены Minigun'ами. Большинство из них находятся внутри одинаковых с Вашим зданий. Уходить надо через середину внизу уровня.

Северозападная Венесуэла (North West Venezuela)

Расстреляйте мужчину на маленьком островке, который соединен мостиком с сушей сверху справа. Он может переманить на свою сторону Ваших агентов, так что Вам лучше оставить большую часть группы на старте. Уходите в маленькое здание снизу слева. Не попадите в засаду!

Перу (Peru)

Первое оружие, которое надо найти находится в многоэтажном здании сверху справа. Затем убейте двух человек рядом с двумя крестообразными строениями, расположеными внизу слева на уровне. Оружие, которое Вам нужно, находится рядом с крайним левым зданием. Осталось взять последнее оружие, оно лежит в тонком здании слева внизу. Теперь переманите агента слева сверху, но, чтобы сделать это, Вам надо обойти кругом весь уровень, так как местность здесь сильно изрезана реками. Потом идите вниз налево к выходу.

Бразилия (Brasil)

Убейте местных жителей и уходите вниз направо.

Парагвай (Paraguay)

Уничтожьте охранника внутри тонкого здания наверху слева, переманите двух человек поблизости иуходите туда, откуда пришли – вправо вниз.

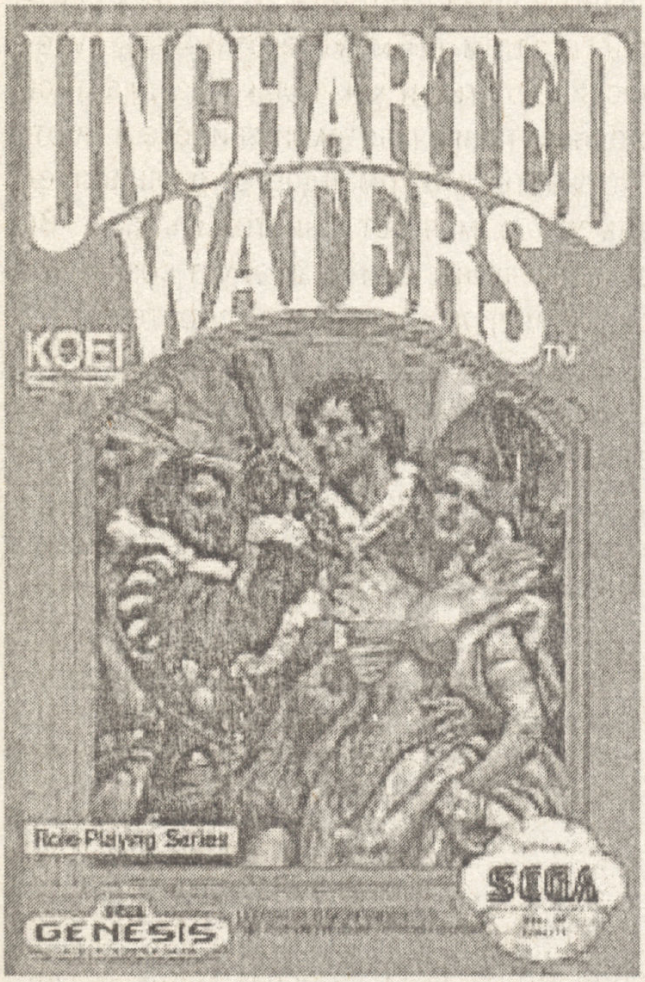
Уругвай (Uruguay)

Убейте мужчину в здании слева от старта. Затем бегите вверх по дороге направо, и Вы увидите еще три цели рядом друг с другом, неподалеку от дороги. Убейте всех дроидов, полицию и охрану. После этого переманите к себе человека неподалеку от правого нижнего угла и отведите его к точке выхода слева, рядом с большими ямами в земле.

Атлантический ускоритель (Atlantic Accelerator)

Большая часть этого уровня находится под землей, так что у Вас наверняка возникнут трудности с радаром. От старта идите через дверь наверх и поверните по часовой стрелке, пройдя через подземный коридор. Затем направляйтесь вниз до упора, поверните налево и идите вверх к центральному открытому участку. Там встретите свою первую мишень. Затем вернитесь тем же путем – Вы увидите дроида, которому тоже надоело жизнь на этом свете. Третья цель – агент, он где-то снизу слева, рядом с двумя маленькими огороженными участками, к которым ведет тоннель. Последний человек, которого надо расстрелять находится за левой изгородью, там же лежит оружие, которым он убивается.

UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS



Эта прекрасная адвентюра с элементами ролевой игры (RPG) предоставляет чудесную возможность отправиться в захватывающие морские приключения в образе либо сына португальского герцога, либо горячей испанки — морского лейтенанта, либо британского капера, либо итальянского путешественника и, наконец, турка-сироты.

Joao Franco, португальский искатель приключений.

Жуао (Навигация: 1, Боевые способности: 1). Настоящий искатель приключений из Португалии. Он сын герцога Леона Франко, главного персонажа в первой игре Uncharted Waters, и по заданию своего отца должен обнаружить секрет Атлантиды (secret of Atlantis). Стартует он с 1000 золотых монет и аквамариновой тиарой, которою подарила ему мать. Продайте первым делом тиару в магазине предметов item shop и купите себе мощный меч (rapier), затем отправляйтесь в общество Round Earth Society, завербуйте Энрико, а затем возвращайтесь, и Филиппо предложит вам 2000 золотых. Потратьте их на развите общества, купите как можно больше предметов искусства, доставьте их в Истамбул, продайте ковер и продолжайте действовать таким же образом, пока не заработаете, по крайней мере, 20 золотых слитков. Конечно, можете заработать и больше, если хотите, но этого вполне достаточно.

Отыщите подходящий корабль, приобретите его, продайте Hermes 2 и оснастите свой корабль Sloop, как настоящий искатель приключений. Кроме того, если останутся деньги, купите венецианский Galeass и доставьте его в Лиссабон. Затем отправляйтесь в Барселону в Diego Ribeiro, чтобы изучить картографию и подписать контракт. Плывите вниз по реке Нил, где обнаружите много интересного и сообщите о своих находках профессору Мордесу в городе Бордо.

Король Португалии Мануэль, раз-

ыскивает вас. Он хочет поручить вам одну миссию, в ходе которой нужно сделать кое-какие открытия, отыскать разные предметы, и если вы успешно справитесь с этой миссией, то станете его доверенным лицом. довольно стренное вознаграждение. Вы собираетесь сделать карьеру искателя приключений, и в портовом кафе вам сообщат, что пропал португальский принц. На самом деле, вы узнаете, что Доминго и есть этот принц. Вы должны доставить его в Лиссабон, поскольку у вашего отца серьезные неприятности. Далее делайте все, что полагается, и успешно закончите свою миссию.

Подсказка. Если вложите деньги (invest) в бристольский или дублинский порт, и ваш показатель Power 1000, то они смогут строить фрегаты, а это отличные корабли для финальных сражений.

Catalina Erantzo (Пират).

Каталина (Навигация – 8, Боевые способности – 10) стала пиратом, когда командор Эзикель отказался дать ей корабли и солдат, чтобы сразиться с герцогом Франком, которого она считала виновным в гибели своего брата и жениха. Не следует вам немедленно атаковать купеческие флоты. Вместо этого продайте золото, перестройте корабль Rebellion так, чтобы он мог нести на себе экипиаж из 45 матросов (без пушек), затем прикупите 100 бочек оливкового масла и плывите в Мадейру на юго-восток от Иберии.

Продайте оливковое масло, но не стоит набивать трюм какими-нибудь товарами. Вместо этого купите 100 бочек продовольствия и 100 бочек воды, а остальную часть трюма заполните сахаром и плывите в Осло, на север от порта Копенгаген. Заполните здесь трюм сыром и возвращайтесь обратно в Мадейру, где продайте его. Действуйте в той же манере, пока не заработаете 20 золотых слитков, а затем вы можете атаковать купеческие флоты, и как только раздлаетесь с одним таким флотом и зайдете в порт, то узнаете, что командор Эзикель вышел в море и мечтает уничтожить вас. Во всяком случае, вам не следует сражаться с командором, пока не приобретете специальное оружие A-powered weapon и соответствующую броню. А когда атакуете второй флот, он загорится и попытается удрать, а вы приобретете нового помощника Andreas Paella.

Подсказка. Веницианн Галиассес, это замечательные корабли, очень полезные в бою, так что обязательно приобретите один, а то и несколько, и как можно быстрее.

Otto Baynes, English Privateer.

Отто (Навигация – 10, Боевые способности – 12) был нанят королем Генрихом восьмым английским, чтобы уничтожить испанский флот. Он является пажом, а потому может входить в замок запросто, ни у кого не спрашивая. Выполните то, что вам советует Метью, и отправляйтесь в город Seville.

Наймите 30 матросов, как только приобрете Галлион под названием “Fools”, и плывите в порт. Установите для команды следующие показатели: 25% Navigation, 0 lookout и 75% combat. Затем покиньте порт, и вас атакуют испанцы. Продайте все корабли, которые получите, перестройте свой корабль так, чтобы на него

вмещалось 45 матросов (но без пушек), отыщите "стеклянные бусы" (Glass Beads) в порту, в котором находитесь, а если там их не найдете, то порыскайте вокруг, загрузите этими бусинами корабль и плывите в порт Мадейра на юго-воток от Иберии. Продайте бусы, купите сахар, плывите с ним Осло, где продайте его и купите сыр. Возвращайтесь в Мадейру, продайте сыр, купите сахар и продалжайте курсировать между двумя этими портами, пока не заработаете 20 золотых слитков.

Ernst Von Bohr, Dutch Adventurer.

Эрнс (Навигация – 11, Боевые способности – 1), датский искатель приключений был нанят своим другом по имени Меркатор и должен составить карту Мира. Чтобы составить эту карту, ему нужно очень много денег. Так что немедленно перестройте свой корабль (он также называется Меркатор), чтобы он вмещал 10 матросов (никаких пушек), купите стеклянные бусы и плывите в Мадейру, продайте их и купите сахар, затем плывите в Осло, продайте сахар, купите сыр, плывите в Мадейру, продайте сыр, купите сахар, вернитесь в Осло, продайте сахар, купите сыр и продолжайте курсировать по маршруту: Мадейра – Осло, пока не заработаете 20 золотых слитков.

Вот тогда-то плывите в Александрию, спуститесь вниз по реке Нил, сделайте разнообразные открытия и сообщите профессору Мордесу о сделанных открытиях в город Бордо. Заодно это же сообщите своему другу Меркатору. Кстати, вы увидите в гавани в Амстердаме Паулу, и вам нужно будет отыскать ее родину, но сделать этого не сможете до самого конца игры.

Pietro Conti, Italian Adventurer.

Пиетро (Навигация – 4, Боевые способности – 1), итальянский искатель приключений, должен практичеки каждому человеку в Генуе. К счастью, он встречает в кафе своего друга Камилло, который подписывает для него контракт с графиней Франко, в городе Лиссабон. Он должен отплыть в Лиссабон, где встретить графиню, а затем должен плыть в Мадейру, купить сахар, доставить его в Осло, продать, купить сыр, вернуться в Мадейру, продать сыр, купить сахар и действовать таким образом, пока не заработает 20 золотых слитков. Затем он должен отправиться изучать картографию у Диего Рибейро в Барселоне и подписать с ним контракт. Спуститься вниз по реке Нил и сообщить о сделанных открытиях графине, а затем такой же рапорт отправить Диего. После чего он должен отправиться в New Gold Medallion, где встретит человека, который ему даст карту, с помощью которой можно отыскать золотой медальон (Gold Medallion).

И пока вы точно не знаете, где он находится, плывите в город Барселону, запомните игру как раз перед домом Диего Рибейро, зайдите в дом. Диего должен будет отыскать карту. Затем начните игру, чтобы ни за что не платить, и как только найдете медальон, то как раз и выполните свое задание.

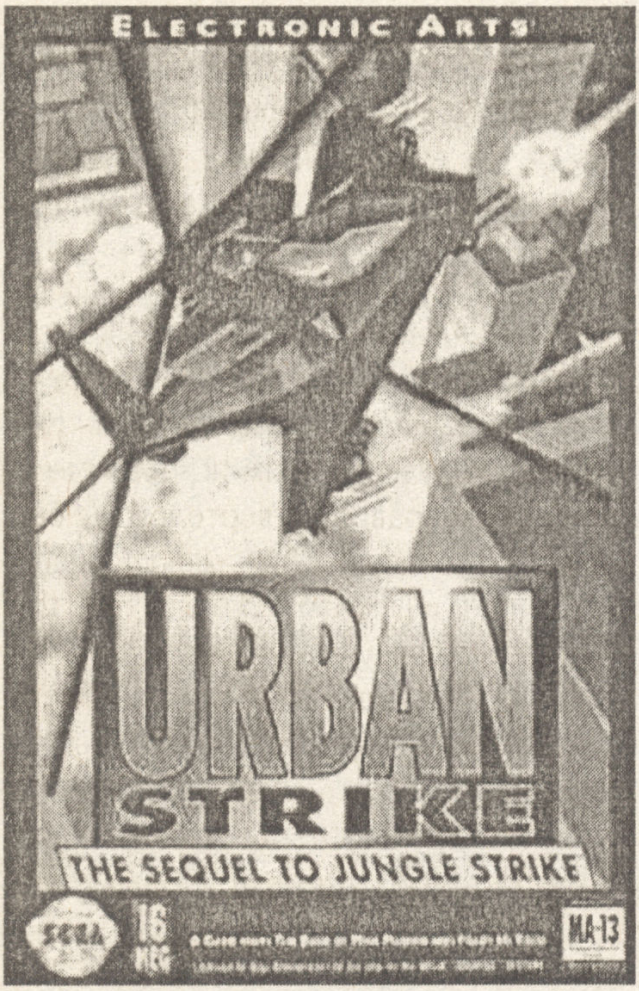
Ali Vezas, Trukish merchant.

Али (Навигация – 1, Боевые способности – 1), сирота, живший в городе Истамбул. Он и его друг Салим достали ко-

рабль и могут получить 2000 золотых в банке, а по 100 каждый может получить в кафе и в гавани, но при этом нужно заплатить рабочим в доках, банкиру, официанту, а также сотруднику гавани harbor helper по 10000 золотых каждому. Кроме того, владелец гостиницы тоже должен дать деньги, и если согласитесь, то получите от него 500 золотых, а если откажетесь, то получите кота, который прогонит крыс с вашего корабля. Теперь купите ковер, плывите в Афины, продайте его, купите предметы искусства (Art), возвращайтесь в Истамбул, продайте эти предметы искусства, купите ковер и курсируйте между этими двумя городами, пока не заработаете 5 золотых слитков. Расплатитесь с банкиром, официанткой, рабочими в доках, а затем султан даст вам задание. Сумеете успешно выполнить его, получите взаймы золотой слиток. Отдайте ему и чуть позже получите в 10 раз больше. Затем султан начнет разыскивать вас и вручит сразу 50 золотых слитков. Вот теперь можете спокойно отправляться на задание.

Подсказка. Когда султан предложит вам зайти в союзные порты, то легче всего это сделать в портах New World и Africa, поскольку в них продают значительно лучшие и более дешевые товары, а заплатить союзникам нужно будет значительно меньше.

URBAN STRIKE



Заключительная часть знаменитой вертолетной трилогии Electronic Arts. На протяжении игры Вас ожидает 60 миссий в 10 уровнях. В игре хорошо проработан звук, хотя графика могла бы быть и получше.

Несколько замечаний по управлению игрой.

В начале игры Вам покажут вступление.

Если Вы не хотите его смотреть, нажмите **START** – Вы окажетесь в главном меню.

Если Вы хотите записать пароль, нажмите кнопку **A**.

В том случае, если Вы нажали **B**, у Вас появляется шанс выбрать второго пилота.

Если Вы нажали кнопку **C**, то попадете в экран настроек программы. В этом экране Вы сможете выбрать управление с инерцией или без нее, настроить конфигурацию кнопок, выбрать трехкнопочный или шестикнопочный джойстик. В этом описании все управление дано для шестикнопочного контроллера.

Управление боевыми единицами.

Вертолеты:

* Вперед – стрелка вверх.
* Задний ход – стрелка вниз.
* Поворот влево или вправо – стрелка влево/вправо.
* Лететь влево или вправо – кнопка **X** и стрелка влево/вправо.
* Сбросить груз – кнопка **A** или **Y**.

БМП:

* Вперед – стрелка вверх.
* Задний ход – стрелка вниз.
* Поворот влево или вправо – стрелка влево/вправо.
* Поворот на месте – кнопка **A** и стрелка влево/вправо.
* Поворот башни – кнопка **X** и стрелка влево/вправо.

Солдат:

* Вперед – стрелка вверх.
* Назад – стрелка вниз.
* Влево или вправо – стрелка влево/вправо.
* Поворот на месте – кнопка **A** и стрелка влево/вправо.

Оружие.

Вертолет зеленый:

* A – тяжелые ракеты (9 шт.)

* B – легкие ракеты (60 шт.)
* C – пулемет (1000 очередей).

Вертолет желтый:

* A и C – пулемет (1000 очередей).
* B – легкие ракеты (60 шт).

БМП:

* B – легкие ракеты (300 шт.)
* C – пулемет (1000 очередей).

Солдат:

* B – легкие ракеты (9 шт.)
* C – винтовка MR9 (200 очередей).

Как стрелять.

Стандартная конфигурация для ведения огня, описанная ниже может быть изменена в опциях в главном меню.

Вертолет.

A: Тяжелые бомбы.
B: Легкие ракеты.
C: Пулемет.

Самолет.

A или **C**: Пулемет.
B: Легкие ракеты.

БМП.

B: Легкие ракеты.
C: Пулемет.

Солдат.

B: Легкие ракеты.
C: Карабин MR9.

Сбросить груз – кнопка **A** (для 6-ти кнопочного джойстика – кнопка **Y**).

Для 6-ти кнопочного джойстика: запустить "умную бомбу" – кнопка **Y**.

Главное меню

Если это ваше первое задание, то Вам придется начать с Задания 1 (Campaign 1).

Если же у Вас есть пароль, который дается после выполнения задания, нажмите кнопку **A** и введите его, пользуясь курсором и продолжите игру с того задания, на котором Вы остановились.

Выберите второго пилота.

Нажмите **B** и Вы попадете в меню, где Вы сможете выбрать с помощью стрелок достойного помощника, пользуясь описанием мастерства и характера каждого летчика. Затем нажмите **START** для возвращения в главное меню.

Опции.

Для входа в меню опций из главного меню нажмите **C**. В этом меню с помощью стрелок можно изменить конфигурацию управления для кнопок (Buttons), общую конфигурацию (Control), с инерцией (With Momentum) или без (No Momentum). Начинающим игрокам рекомендуется управлять вертолетом без инерции. Это управление менее реалистично чем с инерцией, но более простое и не требует большого мастерства.

Управление с инерцией.

Вертолет обладает инерцией, то есть он продолжает лететь вперед, даже если Вы отпустите все стрелки. Сперва такое управление может показаться сложным, но затем, с практикой, Вы научитесь пользоваться им себе на пользу. Здесь же Вы сможете выбрать управление 3-х или 6-ти кнопочным джойстиком. Нажмите **START** для возвращения в Главное Меню.

Жизненно важные данные.

* **Lives** – показывает количество жизней. У Вас всего 3 жизни на одно задание.

* **Fuel** – это ваше топливо. В начале каждого задания у Вас 100 единиц топлива, Вы можете найти дополнительное топливо во время игры. Когда уровень Вашего топлива достигает 14, то Вам дается предупреждение "Low Fuel". Если Вы разобьетесь из-за недостатка топлива, то, когда Вы продолжите игру, оно будет

восстановлено на уровне 100. Если же по другой причине, то оно останется таким же, как в тот момент, когда Вы были уничтожены, а если уровень топлива был меньше чем 25, то он станет 25.

* **Armor** – это броня, сила, которую необходимо затратить, чтобы Вас уничтожить, на начало игры количество этой силы для вертолета это 1000, для самолета 2000, а для солдата 200. По ходу игры можно восстанавливать броню, но она не может быть больше чем в начале выполнения задания. (Специальные ящики по ремонту брони скрыты в грузовиках или зданиях, чтобы получить их надо уничтожить грузовик или здание). Если Вы погибните, то браня будет восстановлена на прежнем уровне. Каждый раз, когда Ваш вертолет врезается в здание из его брони вычитается 15 очков.

* **Вооружение** – На начало задания у вашей техники имеется следующее вооружение:

Вертолет.

* Тяжелые бомбы: 9 штук, мощность разрушения 100.
* Легкие ракеты: 60 шт., мощность 25.
* Пулемет: 1000 очередей, мощность 5 на каждую очередь.

Самолет.

* Пулемет 1: 1000 очередей, мощность 5 на каждую очередь.
* Легкие ракеты: 60 шт., мощность 25.
* Пулемет 2: 1000 очередей, мощность 5 на каждую очередь.

Солдат.

* Легкие ракеты: 30 шт., мощность 25
* Винтовка MR9: 200 очередей, мощность 5 на каждую очередь.

Вы можете подобрать дополнительное вооружение по ходу игры, но число вооружения не может превышать его число на начало игры. Если Ваша техника разобьется, то Вы продолжите игру с тем числом вооружения, которое было у Вас, когда Вы погибли.

Пассажиры.

Некоторые задания требуют от Вас доставки пассажиров на базу. (База (Home Base) – это не тоже самое, что и зона для посадки (Landing Zone).) Этими пассажирами могут быть заложники или враги, которые сдались. Чтобы их подобрать надо кружить над ними, и Ваш второй пилот поднимет их на борт.

Вертолет может вместить только 6 пассажиров, самолет 20 пассажиров. Когда Вы высаживаете пассажиров на базе, у механиков есть время отремонтировать броню (100-150 очков брони за каждого пассажира). Вы не можете взлететь пока все пассажиры не выйдут.

Когда у Вас на борту пассажиры, то они по прежнему там останутся, если Вы разобьетесь и у Вас есть еще одна жизнь.

Вы можете получить дополнительную жизнь, если Вы подберете ящик с красным крестом.

Дополнительная информация.

В любой момент игры Вы можете получить доступ к этой информации нажав кнопку **START**. Информация представлена на трех разных экранах: Map Screen (Карта), Mission Screen (Задание) и Campaign Status Screen (Степеньвыполнения задания).

Особо важная информация – это информация о наличии пассажиров, оставшихся жизней, вооружении и т.д.

Если у Вас достаточное количество вооружения, патронов, топлива, то они

высвечиваются зеленым цветом, если среднее, то желтым, если же они скоро кончатся – красным.

В любом режиме на экране будет изображено следующее:

Score – Ваши очки;

Armor – количество брони;

Fuel – количество топлива;

Load – количество пассажиров на борту;

Lives – оставшиеся жизни;

Time – оставшееся время;

Guns – оставшиеся пулеметные очереди;

MR9 – оставшиеся очереди винтовки MR9;

Msl – оставшиеся легкие ракеты;

Hel – оставшиеся тяжелые бомбы.

Если в режиме дополнительной информации Вы нажмете **A**, то попадете в экран карты. Там, при помощи курсора, Вы сможете посмотреть местность и узнать, где находятся враги, оружие, топливо, броня и цели миссии.

Если нажмете **B**, то Вы попадете в экран заданий, где сможете узнать, какие враги ожидают Вас на этом уровне.

Если нажали **C**, то Вы узнаете, какие задания еще необходимо выполнить.

Если все надписи написаны зеленым цветом – Вы выполнили все задания и Вам нужно возвращаться на базу.

Как только прилетите на базу, Вам сообщат пароль. Он останется на неограничено долгое время в том случае, если Вы, в процессе игры, быстро нажимали на **START** в тот момент, когда на экране возникала надпись: "INTELLIGENCE INFO, CHECK STATUS". Пароль нужно записать, если Вы хотите начать игру с этого уровня.

Как успешно выполнить задание?

Для того, чтобы успешно выполнить задание, Вам нужно:

* Выполняйте задание по порядку, как оно дано на экране Задание.

* Будьте аккуратны и особенно внимательны, когда Вы попадаете в зону опасности (Danger Zone).

* Обратите внимание, что вражеские посадочные площадки красные, если же они освобождены и защищены, то становятся зелеными.

* Пользуйтесь огнем из автомата, где это возможно, и берегите более серьезное оружие.

* Берегите топливо и не гоняйтесь за вооружением, если оно у Вас и так есть.

* После подбора груза, как можно быстрее отправляйтесь к месту Вашего назначения.

Как поступать в наиболее сложных местах игры.

В течении игры Вы столкнетесь с некоторыми небольшими головоломками. Вот, что там надо делать:

Уровень 3, миссия 4. В конце лабиринта Вы рычаг. Вам нужно подбежать к нему, и тогда на экране появится детонатор. Нажав на **A**, Вы получите 120 секунд дополнительного времени, за которое Вы должны успеть добежать до начала уровня.

Уровень 4, перед пятой миссией. Подлетая к пятой миссии Вы увидите человека, стоящего на столбе. Стреляйте в столб, пока не появится новая головоломка. В ней надо нажать на кнопки **B** или **C**. Тогда появится посадочная площадка, на которую надо сесть. Пилот выйдет из вертолета и пересядет в БМП.

Уровень 7, миссия 5. После того, как Вы спасете людей из четвертой миссии, появится посадочная площадка. Когда вертолет приземлится, из него выйдет пилот и войдет в дом. Здесь Вам надо нажать на кнопку **A**.

Несколько слов о жизнях на уровнях.

I – В доме на северо-востоке.

IV – Недалеко от Factory, в доме.

V – 1. В одном из AF-487 Mover Chopper на северо-востоке.

2. В одном из зданий Army Base.

VII – Жизнь лежит в восточной части города на крыше одного из домов (самый край карты).

VIII – 1. В Roadblock на западе.

2. В небольшом круглом доме возле Казино.

3. На северо-западе, в большом здании.

Местоположение вспомогательной лебедки в некоторых уровнях.

Уровень 1. На юго-востоке главного острова, почти у самого края карты.

Уровень 2. На северо-востоке материка.

Уровень 4. В одном из домов на северо-западе (левый верхний угол карты).

Уровень 8. На крыше одного дома, что на юго-востоке (край карты, справа от Home Base). Небольшая хитрость.

На 9 уровне, где казино, можно взять ARMOR возле играющего на гитаре парня. Если Вы застрелите кого-нибудь, то Armor появится вновь.

ОПИСАНИЕ МИССИЙ.

КАМПАНИЯ 1. HAWAII

ЦЕЛЬ: Вы должны разрушить гостиничный центр, отбить у врага 4 тридцатифутовых зеркала, уничтожить секретные корабли, спасти хирурга — специалиста по пластическим операциям, разрушить вражеский мост и спасти зеленых беретов.

С базы, расположенной на юго-восточном острове, Вы направляетесь на северо-запад, к главному острову. Боевики Мелоуна занимают два здания гостиничного центра, на крыше которых расположены радары слежения. Поэтому первая Ваша задача разрушить эти радары. В самом лучшем случае Вам понадобится для этой цели 3-4 ракеты Hydra. Итак, разрушаете здания и при этом не забываете пострелять вражескую пехоту на пляже. Четыре зеркала должны будут перевозиться через главный остров на север к секретным кораблям. Вам необходимо обнаружить и уничтожить грузовики, перевозящие этот груз. Подцепите зеркала и отправляйтесь сначала на север, мимо секретных вражеских кораблей, а затем на северо-восток, где Вас ожидает баржа службы поддержки, на которой Вы будете складировать зеркала.

Для выполнения миссии Вам достаточно доставить на баржу два зеркала. Но если Вы доставите все четыре зеркала, то получите преимущество в следующей миссии. После доставки зеркал Вам необходимо дозаправиться горючим и довооружиться. Это можно сделать, слетав к ближайшей площадке с вооружением или к тростниковым хижинам на севере. Далее держите курс к четырем секретным кораблям для нанесения удара по ним. В этой миссии для Вас будут представлять опасность скорострельные корабельные пушки и ракетные установки наземных войск. Лучше всего на домогательства врагов ответить залпом ракет Hellfire

(особенно качественно это сработает по кораблям). После уничтожения врагов отправляйтесь внутрь острова.

Задача новой миссии – обнаружить месторасположение хирурга по пластическим операциям. Сразу укажем эту точку: верхний левый угол карты. На пути в эту точку Вам придется столкнуться с вражеской пехотой, танками и артиллерией. Они постараются остановить Вас перекрестным огнем. Ваши действия: крупные наземные цели уничтожайте Hydras, а пехоту расстреливайте из пулемета.

Последовательность Ваших действий при освобождении хирурга следующая:

* Расстреляйте 2-х солдат, ведущих огонь по вертолету.

* Нанесите удар по бараку. Это позволит хирургу выбежать к Вам навстречу.

* Зависните над хирургом, чтобы второй пилот смог поднять его подъемником.

Вам необходимо дозаправиться, чтобы доставить хирурга в зону высадки ("LANDING ZONE"). Эта зона расположена на самом северном маленьком острове к западу от главного острова. Здесь Вы можете высадить хирурга и сменить свой MOHICAN на большой спасательный вертолет (RESCUE HELICOPTER), но, к сожалению, более медленный. Это необходимо, чтобы спасти взвод Зеленых Беретов, застрявший на главном острове.

Чтобы успешно завершить эту миссию Вам необходимо разрушить мост, связывающий два главных острова с Южной зоной высадки. Мост защищают несколько солдат и мощные пушки. Их можно уничтожить пролетая вдоль всего моста и, одновременно, расстреливая мост HYDRAS и HELLFIRE, до тех пор, пока он не рухнет.

Для спасения Зеленых Беретов летите на Юг, где Вы посетите группу маленьких островов. Здесь Вы найдете ERADICATION BOMB, которую надо взять на борт спасательного вертолета. Теперь отправляйтесь на Запад к главному острову, а затем на Юг к противоположному от Вас концу пляжа. По заметным издалека пурпурным отблескам огня Вы определите основную зону дислокации Зеленых Беретов. Зависните над этим местом и, нажав на клавишу **A**, опустите ERADICATION BOMB на землю и подорвите ее. Очистив место под деревьями, Вы увидите солдат, которых надо поднять на борт. Вражеский отряд будет, также, находиться здесь, поэтому отстреливайтесь от врагов пока собираете Зеленых Беретов.

КАМПАНИЯ 2. BAJA OIL RIGS.

ЦЕЛЬ. Вывести из строя боевую флотилию Мелоуна, базирующуюся на нефтяных платформах.

После того как Вы подняли на борт всех Зеленых Беретов возвращайтесь назад на свою Базу, расположенную в юго-восточном углу первого острова. Недалеко от Базы сверните на север к расположенной там зоне высадки сил ООН. Высадите там Зеленых Беретов и с чувством выполненного, заметьте, полностью долга возвращайтесь на Базу.

Ваша база располагается в крайней правой части материка. 1-ая миссия – это нанесение удара по насосной станции. Летите на Запад от Вашей Базы и Вы увидите ее на обрыве скалы. Уничтожьте станцию несколькими Hydras вместе с пушечными гнездами, расположенными вокруг.

Помните! Если Вы будете восполнять боезапас, горючее и защиту, то сможете

стать обладателем весьма полезных находок (жизни, продолжения и т.д.). Например, поищите в больших наземных резервуарах на берегу моря.

Отправляйтесь в открытое море к двум малым нефтяным платформам, чтобы захватить их. По пути Вы можете пополнить свой боезапас, зависая над рыболовными суденышками ООН, разбросанными в этой акватории. Сразу направляйтесь к северной платформе. Держите свое вооружение наготове, платформы хорошо охраняются. Используйте Hydras, чтобы уничтожить главное орудие, а затем, используя Hydras и пулемет, расстреляйте замаскированные пушки и живую силу противника. Далее отправляйтесь к южной платформе и повторите там эту же ударную комбинацию. Приземлитесь на платформу и смените свой MOHICAN на спасательный вертолет. Теперь направляйтесь на северо-запад, чтобы спасти 15 пассажиров с тонущего корабля. На выполнение этой задачи у Вас есть 2 минуты. Не забывайте о спасательных лодках. Одновременно Вы будете подвергаться нападению боевых катеров, появляющихся в поле зрения справа и снизу. Собрав всех пассажиров, направляйтесь к первой (северной) малой платформе и высадите их там.

Следующей миссией является нападение и затопление корабля Мелоуна "Destroyer". Его можно обнаружить, если лететь на Юг. Перед тем как направиться на выполнение этой миссии, на секундочку, залетите на южную малую платформу и пересядьте в свой MOHICAN. Дозаправьтесь и доукомплектуйте свой боезапас. Когда войдете в зону видимости "Destroyer", Вы подвергнитесь нападению вражеских вертолетов. Используйте Hellfire, чтобы отбиться от них. Затем перенесите свой огонь на бортовые орудия "Destroyer". Уничтожив их, можете заняться непосредственно самим кораблем. Будьте осторожны! Не потопите корабль раньше, чем заберете с его кормы груз.

Далее отправляйтесь на юго-запад, дозаправьте вертолет и пополните боезапас на рыбацких лодках. Теперь летите на Юг. Там Вы обнаружите поврежденную российскую подлодку. Спасите экипаж подлодки, пока его не расстреляли с вражеских вертолетов. Вернитесь назад и с ближайшей рыбацкой лодки поднимите ящик с грузом инструментов. Доставьте этот груз на поврежденную подводную лодку. Возвращайтесь назад и на первой платформе высадите экипаж подлодки. Восстановите все ресурсы Вашего вертолета (горючее, защита, вооружение) и немедленно отправляйтесь к главной платформе.

Ваша новая задача не дать подняться в воздух истребителям Мелоуна. Для этого Вам надо серьезно разобраться с самими летчиками. Платформа хорошо защищена и поэтому для ее очистки от врагов необходимо использовать Hellfire.

В заключении, пройдитесь по платформе Hydras и пулеметом. Убедитесь в полном уничтожении летчиков и, затем, расстреляйте ангар в нижнем левом углу платформы. Теперь открыт доступ к сердцу платформы – бункеру управления. На другой стороне платформы находится большая радио мачта, которая должна быть уничтожена, и несколько построек, в одной из которых Вы обнаружите, захва-

ченного врагом, второго пилота. Освободите его и садитесь на платформу. События следующей кампании происходят во внутренних помещениях платформы.

КАМПАНИЯ 3. INSIDE THE RIG.

ЦЕЛЬ. Полное уничтожение платформы.

Внутри платформы Вы продолжите боевые действия в пешем строю. Первое, что Вам предстоит сделать, это уничтожить установки со следящими камерами для пулемета (MGSCI – Machine Gun Surveillance Camera Installations). Эти камеры установлены вокруг и соединены между собой. В первой миссии Вам необходимо уничтожить их ВСЕ.

К юго-востоку от точки начала Вашего движения находится небольшая эскадрилья самолетов, готовых подняться с платформы в любую минуту. Ваша следующая миссия: разрушить самолеты и уничтожить их пилотов. Сначала очередями из MR9 уничтожьте охрану, а затем либо легкими ракетами, либо просто расстреляйте из винтовки самолеты. Не забывайте о постоянном поиске и уничтожении MGSCI.

Когда Вы пойдете через коридоры, Вы должны двигаться от самолетов в северном направлении. Найдите агента Maverick и спасите его. Он был ранен, когда пытался установить сигнальный буй (Air Beacon) для воздушной атаки. Агент расскажет Вам, какую необходимо нажать кнопку, чтобы активировать сигнальный буй. Теперь Вы должны достигнуть верхнего угла платформы, чтобы определить местоположение сигнального буя и, правильно введя код, активировать его. (Вообще-то, все очень просто! Нажмите кнопку "A" на буе и убегайте.) После включения сигнального буя у Вас на все операции будет 2 минуты. А сделать предстоит еще достаточно, чтобы выбраться на поверхность платформы до начала воздушной атаки на нее. На пути назад в точку, из которой Вы начали свое движение в этой компании, Вам придется иметь дело с несколькими стрелками и пушками, поэтому используйте свои Hydras очень расчетливо. Очень важно в этой ситуации не потерять жизнь и не растратить полностью свой боекомплект. Попробуйте проскочить это испытание и сохранить пару жизней. Это весьма достойный результат.

КАМПАНИЯ 4. MEXICO

ЦЕЛЬ. Прекратить производство Malone's Ground Attack Vehicles (GAVs) и спасти персонал.

С Вашей Базы расположенной на юго-западе (если смотреть по карте), Вы отправляетесь на Восток, чтобы найти POW лагерь, сосредоточенный на небольшой площади. Расстреляйте охрану на вышках, используя Hydras, перед тем, как прорываться в центр лагеря. Поднимите на борт вертолета пленников (это Ваши разведчики).

Находясь под постоянным огнем вражеских подразделений и Wolverine Tank, чтобы полностью выполнить свою миссию, Вы должны выполнить две задачи.

Во-первых, приземлиться в лагере и высадить второго пилота, чтобы он мог оказать помощь раненым в главном здании (перед этим обстреляйте здание). Спасенных людей высадите в безопасном месте.

Во-вторых, вернитесь в лагерь и поднимите на борт второго пилота. После этого уничтожьте лагерь и соберите го-

рючее, вооружение и боеприпасы. Вернитесь на Базу.

Вернитесь назад в лагерь и оттуда отправляйтесь на юго-восток. Вы попадете в главный вражеский лагерь, где надо будет уничтожить все постройки, пушки и Wolverine Tank. Эта задача потребует максимального использования всех видов Вашего вооружения.

После этого дозаправьтесь и соберите доступные боеприпасы. Следующее направление полета – Север, немного отклоняясь к востоку. Контрактных рабочих удерживают, как заложников, в большом здании. По ним ведут огонь спускающиеся парашютисты, поэтому наилучший вариант расстрелять их в воздухе. Если же они приземляться, то Вы должны их уничтожить как можно быстрее, так как они все оснащены Rocket Launchers. Кроме парашютистов Вам предстоит сражаться с танками. Против них используйте Hellfire. Контрактники могут быть освобождены после разрушения главного здания. Заберите их на борт и доставьте на Базу.

Дооснастите вертолет и направляйтесь по направлению к центру карты, затем поверните на северо-восток к Центру Проектирования (Design Centre). В этих двух зданиях находятся чертежи GAV. Разрушьте каждое здание по отдельности и заберите чертежи. Стоянка GAV находится на северо-востоке от Центра Проектирования. (На появившейся панели управления нажмите кнопку **C**.) После уничтожения нескольких групп противника, посадите вертолет и перейдите в GAV (БМП). Двигаясь вдоль ограды уничтожайте GAV, находящиеся за ней. По БМП с экипажами применяйте ракеты. После полного выполнения данной миссии, необходимо направиться к Фабрике (она располагается несколько правее от стоянки GAV). Также Вы должны на Севере обнаружить лачуги и уничтожить их. На их месте Вы обнаружите Smart bomb, поднимите ее на борт. После этого вернитесь к огороженной стоянке GAV и далее к фабрике. Там, у главного здания фабрики сбросьте бомбу, нажав кнопку **A**. Уничтожьте все, что осталось взрыва и после бегства Мелоуна.

КОМПАНИЯ 5. SAN FRANCISCO

ЦЕЛЬ. Спасти мосты и уничтожить административные и лабораторные здания корпорации Мелоуна.

Ваша первая миссия в этой компании – защитить мосты (Golden Gate и Bay Bridges).

С Базы, расположенной на Юге, отправляйтесь на северо-восток к мосту Bay Bridge. По дороге расстреляйте вражеский вертолет, вооруженный Hellfire. Затем обезвредьте взрывные устройства на мосту, последовательно расстреливая их.

Далее летите направо, через левый верхний угол карты к мосту Golden Gate. Точно так же, по дороге к мосту быстро уничтожьте вражеский вертолет, используя Hydras (если у Вас кончились Hellfire). Уничтожьте бомбы, установленные на главных опорах моста. Далее определите точное местоположение главной радиовышки Мелоуна в левом нижнем углу карты. Дозаправьтесь, приземлившись на небольшой дороге к Югу от Golden Gate Bridge. Летите к радиовышке (сначала на Запад, затем вдоль края карты на Юг, чтобы избежать вражеского огня). Нанесите удар по вышке сразу, как только выйдете на нее, используя Hellfire. Сле-

дите за вертолетами противника, появляющимися с Запада и Востока.

Следующая цель – здание штаб-квартиры корпорации Мелоуна. Оно расположено на северо-востоке, недалеко от центра карты. Здания хорошо охраняются. На крышах пяти черных зданий находятся стрелковые подразделения, пушки и вертолеты. Для грамотного проведения этой операции вначале используйте Hydras и Hellfire против техники, затем уничтожьте стрелковые подразделения, а уж после этого займитесь зданиями. Перед тем как перейти к выполнению следующей миссии – уничтожению Presidio Tank Depot (Танковый форт), расположенного недалеко от Golden Gate Bridge, летите на Юг, пока не достигните береговой линии. Там Вы обнаружите четыре дока, охраняемые несколькими взводами солдат и позицией с пушкой. Вначале уничтожьте взвода, подбирая охраняемые ими боеприпасы, горючее и вооружение. Уничтожив после этого дот, Вы обнаружите дополнительную жизнь. Теперь вернитесь в район Golden Gate Bridge. Танковый форт находится на юго-западе этого района. В этом же районе находятся несколько вражеских позиций с пушками, танки и здания. Все это желательно уничтожить. Здесь же на северо-востоке, на одной из позиций Вы можете обнаружить дополнительную жизнь (предварительно уничтожив пушку). Также здесь можно найти три Smart bomb, которые можно использовать против танков. Дополнительный боезапас и горючее можно обнаружить, уничтожив здания мастерских для ремонта танков, расположенные на Западе. Всю операцию по очистке территории Танкового форта надо проводить быстро, так как запас горючего у Вас ограничен. После выполнения предыдущей миссии немедленно отправляйтесь в район лабораторий Мелоуна (Micron Labs). Летите на Запад от Танкового форта пока не достигнете границы этого района. Далее поверните на Юг, к разрушенной радиовышке. Лаборатории находится в половине пути, в парке. Их защищают пушки и танки. Для уничтожения лабораторий используйте мощное вооружение.

В помещениях лабораторий находится лазерное оружие, которое Вам необходимо взорвать. Возвращайтесь на Базу. Там нужна Ваша помощь, поскольку она подверглась нападению. Перед появлением на Базе Вам необходимо дооснаститься, пролетев дальше на Юг к другой береговой полосе. Сражение по защите своей Базы начните с использования Hellfire и Hydras. Разобравшись с нападающими (несколько взводов и тяжелая техника) направляйтесь в южном направлении. Там Вы увидите красную спортивную машину, направляющуюся на Восток. В машине находится один из мелоуновских приспешников. Что с ним делать объяснять не надо. Машину лучше всего обработать Hydras или Hellfire. После выполнения этого задания направьтесь вдоль южного побережья, чтобы дооснаститься. Затем Вы направитесь в Элькатрас, где был захвачен пилот Long-Haul. Курс на Элькатрас пролегает через верхний правый угол карты. Для посадки в районе Элькатраса Вам придется предварительно обработать эту зону: взорвать караульную башню и очистить от врагов несколько зданий и складов вооружения. После этого сади-

тесь и выходите из вертолета.

КАМПАНИЯ 6. ALCATRAZ

ЦЕЛЬ. Главные задачи: захват документов по секретному оружию Мелоуна и спасение пилота Long-Haul.

Прохождение этого уровня Вам необходимо начать с уничтожения четырех датчиков перемещения (Motion Detectors), расположенных в многочисленных коридорах. Первый датчик расположен над точкой, с которой Вы начинаете движение (южная часть здания). Вам надо уничтожить его, как только Вы откроете первые ворота. В этой части здания Вам часто будут встречаться солдаты. Используя MR9 Вы спокойно можете от них избавиться.

Поднявшись вверх, поверните на право в первый боковой проход. В конце этого прохода Вы обнаружите второй датчик. Уничтожьте его и откройте ворота. Вернитесь в главный коридор и осмотритесь на предмет наличия в нем вражеских солдат. Пройдите до первого Т-образного разветвления коридоров. Повернув налево, Вы найдете шесть офицеров, охраняющих чертежи секретного оружия Мелоуна. Чтобы быстро разобраться с ними, используйте Hydras, но будьте осторожны, чтобы не уничтожить чертежи. Забрав эти документы, Вы полностью выполнили вторую миссию. Если Вы уничтожите письменный стол и чертежную доску, то получите возможность дооснастить вооружение. Продолжая двигаться налево, Вы обнаружите небольшой коридор ведущий на Север и затем продолжающийся на Запад. Здесь после перестрелки с охраной Вы сможете пополнить свой боезапас. Теперь вернитесь к Т- образному разветвлению. На этот раз отправляйтесь по проходу ведущему на Восток. В конце этого коридора Вы обнаружите очередной датчик и мощную пушку. Уничтожьте датчик, двух солдат и пушку (для уничтожения пушки используйте Hydras). Открывайте ворота. На перекрестке поверните на Север, предварительно разрушив с помощью Hydras пушку у перекрестка. Двигаясь на север Вы обнаружите еще одну пушку. Уничтожьте ее, перед тем как идти на запад, где за очередными воротами Вы сможете довооружиться. Поверните на северо-восток. Там Вы найдете проход, по которому пройдя до конца Вы сразитесь с взводом солдат и пушкой. Запомните положение этого коридора, так как Вам предстоит сюда вернуться и найти здесь пилота Long-Haul. До начала поисков пилота вернитесь в главный коридор, пройдите на Север и поверните направо. Уничтожьте последний датчик. Вернитесь в коридор для поиска пилота. Найдите в этом коридоре дверь его камеры и уничтожьте ее, освободив пилота. С этого момента начинается заключительный этап кампании. Long-Haul знает дорогу к выходу и покажет ее Вам. Прикрывайте пилота во время боевых действий. Пострелять придется вволю, так как на вашем пути встанет масса вражеских солдат и пушек.

КАМПАНИЯ 7. NEW YORK.

ЦЕЛЬ. Уничтожение баз Мелоуна в городе и спасение 20 крупных бизнесменов.

Четыре базы расположены на Западе (самый левый край карты). Это трудная задача, так как здания охраняются целой армией вертолетов со сдвоенными пулеметами (море огня). В действительности три машины из этой армии висят у глав-

ной штаб-квартиры Мелоуна. Нападать сразу на три вертолета не стоит. Надо отвлекать их на себя по очереди. Уничтожив один, слетать дозаправиться, вернуться и разобраться со следующим, и т.д. Восстановить запасы горючего и вооружения можно на крышах и флотилии лодок. После уничтожения вертолетов, разрушьте здание, два здания на Юге и затем главное здание Мелоуна.

После выполнения этой миссии установите местоположение горящих зданий. Ваша задача – спасти 27 человек с крыш этих зданий и высадить на Landing Zone, расположенной на Западе. Горящие здания находятся на Востоке и Юго-востоке от зданий Мелоуна. Операцию по спасению проводите в три захода. Будьте осторожны и внимательны! Вас обстреливают солдаты с земли, пушки с крыш, разрозненные вертолеты. Перед выполнением третьей и наиболее сложной задачи этой кампании Вам необходимо дозаправиться и довооружиться. Вертолеты Мелоуна располагаются на крышах складов расположенных в восточной части города (недалеко от центра карты). Летите в эту часть города и найдите 15 вертолетов. Сразу приступайте к работе. Некоторые вертолеты стоят без пилотов и с ними можно разделаться с помощью пулеметов. Труднее будет с другими вертолетами, когда они начнут подниматься. По поднявшимся в воздух вертолетам сделайте залп Hellfire и Hydras.

В этом же районе на соседних крышах можете найти дополнительные боеприпасы. Но не тратьте на это слишком много времени. Теперь летите в восточную часть города и найдите Международный Торговый Центр (World Trade Centre). Вы должны спасти 20 самых "крутых" бизнесменов, предварительно разрушив здание Центра. Landing Zone находится на юго-западе. Эту операцию надо выполнить за два захода. Стрелки на крышах и пушки будут пытаться остановить Вас, поэтому постарайтесь не попасть в перекрестный огонь из соседних зданий.

Отправьте второго пилота активировать взрыватель бомбы. Как только появиться экран с бомбой, нажмите кнопку **A**, возьмите на борт второго пилота и отправляйтесь домой.

КОМПАНИЯ 8. LAS VEGAS

ЦЕЛЬ. Очистить город от людей и военной техники Мелоуна и подготовить последующий штурм казино.

Ваша первая миссия в этой кампании заключается в поиске головной машины управления радарным комплексом (Radar Command Vehicle – RCV) и захвате ее командира, чтобы затем узнать расположение радарных установок.

С Вашей Базы, расположенной в правом нижнем углу карты летите на Запад приблизительно 30 секунд.

К Югу от главного шоссе (главное шоссе внизу, приблизительно посередине карты) Вы обнаружите серый фургон без опознавательных знаков. Это и есть RCV. Используйте Hydras. Когда фургон взорвется, Вы увидите командира. Подцепите его подъемником. Он раскроет Вам секретную информацию о расположении 12 радарных установок.

Сначала немного пролетите на северо-запад, поднимитесь вверх. На этой территории Вы обнаружите несколько радарных установок. На юго-востоке – Radar Command и на последнюю установку в верхнем правом углу карты. Во

время уничтожения радарных установок Вас постоянно будут обстреливать пехотные соединения, артиллерия, танки. Старайтесь не ввязываться в перестрелки с ними.

В третьей миссии Вам предстоит очистить от противника четыре главных дороги, ведущие из города. Первый блокпост находится на Севере. Уничтожьте его, используя Hellfire, и после этого восстановите боезапас и вооружение вертолета. Далее летите на Запад. Ближе к верхнему левому углу карты находится второй блокпост. После этого отправляйтесь на Юг, к третьему блокпосту. Последний блокпост находится также на Юге, немного западнее Базы. Он наиболее защищен. Поэтому постарайтесь сохранить побольше вооружения для уничтожения этого поста.

Следующая Ваша задача очистить от вражеских танков главную улицу города. Попытайтесь пройти это испытание без потерь жизней и снижения боеспособности вертолета. Начните с самого западного участка улицы и, продвигаясь на восток, постепенно очищайте ее от вражеской техники. Дополнительное горючее и боеприпасы Вы найдете после очистки дороги, между районами расположения противника.

Следующая задача – уничтожение электроподстанции, находящейся на западном конце главной улицы, в центральной части карты. После разрушения подстанции летите на Запад к четырем Казино. Вам надо разрушить их, включая AAA. Начните с севера и продвигайтесь на Юг, уничтожая Казино. Последнее Казино является собственностью Мелоуна и он скрывается где-то внутри. Уничтожьте охрану Казино, чтобы расчистить площадку для посадки от охраны. В Казино Вы отправитесь в пешем строю.

Первая миссия в девятой кампании – это "необыкновенно душевный разговор" с "крестными отцами". Всех троих можно обнаружить у столов для игры "Black Jack" (направление движения – северо-восток). Они хорошо вооружены сами и, помимо этого, у каждого есть личная охрана, вооруженная MR9. Ваше восхищение этими "достойными" людьми должно быть исключительно персональным и самое главное необыкновенно "горячим". Каждому боссу желательно подарить по Hydras.

КАМПАНИЯ 9. CASINO.

ЦЕЛЬ. Освобождение заложников и обнаружение подходов к бункеру Мелоуна.

Далее отправляйтесь к игральным автоматам (направление движения – запад). Здесь Вы можете сыграть в свою собственную маленькую и веселую игру – уничтожение "однооруких бандитов". Аккуратно расстреляв автоматы Вы получите дополнительное вооружение и еще несколько приятных сюрпризов.

Следующая задача – это уничтожение кассы и освобождение трех заложников. Запомните! Состояние кассы определяется красным огоньком на ней. На кассу придется потратить несколько Hydras. Обнаружьте заложников и их тюремщиков. Сначала перестреляйте тюремщиков, а затем освободите заложников.

Теперь Ваш путь лежит в северо-западный угол Казино к дверям задней комнаты. Выбив эту дверь прицельным огнем, перестреляйте мелоуновских братков внутри комнаты. Войдя в нее, Вы столкнетесь нос к носу с Lady. Нахо-

дясь под сильным впечатлением от Вашего появления, она тут же расскажет о подземном бункере Мелоуна и машине-челноке, находящейся под одной из разменных касс. Разрушьте все пять разменных касс, чтобы найти челнок. В кассах скрыты скорострельные пушки. Садитесь в челнок и в путь по подземным туннелям.

КАМПАНИЯ 10. UNDERGROUND.

ЦЕЛЬ. Уничтожение Мелоуна.

После прибытия к подземному бункеру Мелоуна пересядьте с челнока на свой вертолет. Вам необходимо уничтожить все орудия вокруг выхода туннеля для челнока. Здесь Вам придется столкнуться и с ААА, и с танками, и с пехотой, и с артиллерией. Прежде чем прейти ко второй миссии Вам предстоит уничтожить девять единиц боевой техники.

Следующая задача – уничтожение вражеских казарм. Они находятся в верхнем правом углу и представляют собой два серых здания. Используйте Hellfire и не забудьте уничтожить ААА за бараками. Перед тем как отправиться на северо-запад для уничтожения центра управления лазером, слетайте на Юг, где на границе данной территории Вы сможете взять дополнительный боезапас и горючее. Очистите район от вражеской техники перед тем, как взорвете панель управления лазерным оружием.

Здесь же находится защищенное помещение, в котором находится лазер. Вам понадобиться много сил, чтобы вскрыть это помещение. Наилучшей тактикой будет методичный расстрел его из пулемета. Сохраняйте более серьезное оружие для будущего. Дополнительный боезапас и горючее Вы обнаружите за панелью управления.

Теперь Вам предстоит встретиться с самим Мелоуном. Летите назад через участок с двумя казармами, чтобы найти укрепленное здание, в котором скрывается Мелоун. Это здание защищают танки и ААА. В первую очередь уничтожьте эту технику, а затем перенесите огонь на здание. Для разрушения этого здания и обнаружения Мелоуна Вам придется максимально повысить плотность огня – одновременно используя ракеты и огонь пулеметов вертолета. Мелоун попытается скрыться от Вас в туннеле челнока, поэтому зависните над ним и подцепите его используя skyhook. Теперь Вы захватили злого гения, но Мелоун думает, что “хорошо смеется тот, кто смеется последним”. Он активирует взрыватель заряда, находящего на нем. У Вас будет всего 30 секунд до взрыва этого заряда. Не отвлекайтесь ни на что. Летите назад к строениям лазерного оружия. Нажмите кнопку **A** и сбросьте Мелоуна туда. Этим Вы решаете сразу две задачи: избавляетесь от Мелоуна и подрываете лазерное оружие с помощью его же создателя. После этого возвращайтесь на Базу. Желающие могут посмотреть финальную заставку: Вы на Гавайях делитесь с другими пилотами впечатлениями... от недавно пройденной игры “URBAN STRIKE”.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

688 ATTACK SUB 5
ABRAMS BATTLE TANK (M1 ABRAMS BATTLE TANK) 5
AERO BLASTERS (AIR BUSTERS) 5
AFTER BURNER 5
AFTER BURNER 2 5
AIR BATTLE (G-LOC AIR BATTLE) 5
AIR DIVER 5
ALESTE (M.U.S.H.A.) 6
ALIEN 3 6
ALIEN SOLDIER 6
ALISIA DRAGOON 6
ANIMANIACS 6
ANOTHER WORLD I, ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN, OUT OF THIS WORLD I & II) 6
ARCUS ODYSSEY 7
ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS 7
BATTLETECH 7
BEYOND OASIS (STORY OF THOR (THE): A Successor Of The Light) 7
BIMINI RUN 7
BIO-HAZARD BATTLE (CRYING) 7
BLOODSHOT (BATTLE FRENZY) 8
BODY COUNT 8
BRANDISH 8
BREACH 2 — The Assault 8
CASTLEVANIA — BLOODLINES (Castlevania — The New Generation, Vampire Killer) 8
CALIBER FIFTY (CALIBER .50) 8
CANNON FODDER 8
CENTURION: DEFENDER OF ROME 9
CHAKAN: THE FOREVER MAN 9
CHAOS ENGINE (THE) (SOLDIERS OF FORTUNE) 9
CHASE HQ II 9
CHESS 9
CHOPLIFTER III 9
CLIFFHANGER 9
COLUMNS, COLUMNS 2 (только для Mega Drive 2), COLUMNS 3 9
COMBAT CARS 10
COMIX ZONE 10
CONTRA HARD CORPS (PROBOTECTOR) 10
CORPORATION (CYBER COP) 10
CRACK DOWN 10
CROSS FIRE (SUPER AIRWOLF) 11
CRUSADER OF CENTY (SOLEIL) 11
CURSE 11
DANGEROUS SEED 11
DEMOLITION MAN 11
DESERT STRIKE 11
DOOM TROOPERS (MUTANT CHRONICLES : DOOM TROOPERS) 11
DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA) 11
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE 11
DUNE II 11
DUNGEONS & DRAGONS: WARRIORS OF ETERNAL SUN (WARRIORS OF ETERNAL SUN) 12
EARNEST EVANS 12
EARHWORM JIM 12
EARTHWORM JIM 2 12
ECCO THE DOLPHIN 12
ECCO JR. 12
ECCO 2: THE TIDES OF TIME 12
EL VIENTO 13
EXO SQUAD 13
F-15 STRIKE EAGLE 13
F-15 STRIKE EAGLE 2 13
F-117 NIGHT STORM 13
F-22 INTERCEPTOR 13
FAERY TALE ADVENTURE 13
FIRE MUSTANG 13
FIRE SHARK 13
FLASHBACK 13
FORGOTTEN WORLDS 14
GAIARES 14
GAIN GROUND 14
GAUNTLET IV 14
GEMFIRE 14
GENERAL CHAOS 14
GENERATIONS LOST 14
GENGHIS KHAN II 15
GODS 15
GOLDEN AXE I 15
GOLDEN AXE 2 15
GOLDEN AXE 3 15
HEAVY NOVA 15
HELLFIRE 15
HERSOG ZWEI 15
HUMANS 15
IMMORTAL (THE) 15
INSECTOR X 16
INDIANA JONES (INSTRUMENTS OF CHAOS) 16
JAMES BOND 007: THE DUEL 16
JUNGLE STRIKE 16
KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST 16
KING OF THE MONSTERS 16
KING OF THE MONSTERS 2 16
KLAX 16
LANDSTALKER 16
LANGRISSER (WARSONG) 17
LAWNMOVER MAN (THE) 17
LEMMINGS 17
LEMMINGS 2 17
LETHAL ENFORCERS (GUN FIGHTER), LETHAL ENFORCERS 2: GUN FIGHTERS (GUN FIGHTER 2) 17
LHX ATTACK CHOPPER 17
LIBERTY OR DEATH 18
LIGHT CRUSADER 18
MAXIMUM CARNAGE 18
MEGA TURRICAN 18
METAL MARINES 18
MIDNIGHT RESISTANCE 18
MIG-29 18
MIGHT AND MAGIC: GATES TO ANOTHER WORLD (Might and Magic 2), Might and Magic 3 — Isles of Terra 18
ONSLAUGHT 19
OPERATION EUROPE, PATH TO VICTORY 1939-45 19
P.T.O. — Pacific Theater of Operations (TORA! TORA!) 19
PAGEMASTER 19
PHANTASY STAR 2 19
PHANTASY STAR 3 19
PHANTASY STAR IV: END OF THE MILLENNIUM 19
PHANTOM 2040 19
PIRATES OF DARK WATER 19
PIRATES! GOLD 20
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE 20
POPULOUS, 20
POPULOUS 2 (Wrath of the Gods, Two Tribes) 20
POWERMONGER 20
PREDATOR 2 20
PUNISHER (THE) 20
RAMBO 3 20
RAMPART 20
RANGER X (EX-RANZA) 21
RED ZONE 21
RINGS OF POWER 21
ROBOCOP vs TERMINATOR 21
ROLLING THUNDER 21
ROLLING THUNDER 2 21

ROLLING THUNDER 3 21
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS III, DRAGON OF DESTINY 22
SEA QUEST DSV 22
(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY 22
SHADOWRUN 22
SHINING FORCE 22
SHINING FORCE II 22
SHINING IN THE DARKNESS 22
SKELETON CREW 23
SONIC THE HEDGEHOG 23
SONIC THE HEDGEHOG 2 23
SONIC THE HEDGEHOG 3 23
SONIC & KNUKCLES 23
SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND) 23
SONIC SPINBALL 23
SPARKSTER: ROCKET KNIGHT ADVENTURES II 24
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 24
STAR TREK: THE NEXT GENERATION, "ECHOES FROM THE PAST" 24
STAR TREK: DEEP SPACE NINE 24
STARFLIGHT 24
STARGATE 24
SUPER BATTLETANK: War in the Gulf 25
SWORD OF VERMILION 25
SYNDICATE 25
TARGET EARTH (Assault Suits Leynoss) 25
TASK FORCE HARRIER EX 25
TECHNOCLASH 25
TERMINATOR 25
TERMINATOR 2: The Arcade Game 25
THEME PARK 25
THUNDER FORCE 2 26
THUNDER FORCE 3 26
THUNDER FORCE 4 (LIGHTENING FORCE) 26
TURRICAN 26
TWIN COBRA (TIGER HELI) 26
UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS 26
UNIVERSAL SOLDIER 26
VECTORMAN 26
VECTORMAN 2 26
WARLOCK 27
WIZ 'N' LIZ 27
ZERO TOLERANCE 27
ZERO TOLERANCE 2 (BEYOND ZERO TOLERANCE) 27

СЕКРЕТНАЯ ЗОНА

(M1) ABRAMS BATTLE TANK 28
AFTER BURNER 28
AFTER BURNER 2 28
AIR BATTLE (G-LOC AIR BATTLE) 28
AIR DIVER 28
ALESTE (M.U.S.H.A.) 28
ALIEN 3 29
ALIEN STORM 29
ALISIA DRAGOON 29
ANIMANIACS 30
ANOTHER WORLD I 30
ANOTHER WORLD II (HEART OF THE ALIEN) (OUT OF THIS WORLD I & II) 30
ARCUS ODYSSEY 30
BATTLETECH 31
BIO-HAZARD BATTLE (CRYING) 31
BLOODSHOT (BATTLE FRENZY) 31
CANNON FODDER 32
CASTLEVANIA — BLOODLINES (Castlevania — The New Generation, Vampire Killer) 32
CENTURION: DEFENDER OF ROME 33
CHAKAN: THE FOREVER MAN 33
CHAOS ENGINE (THE) (SOLDIERS OF FORTUNE) 34
CLIFFHANGER 34
COBRA COMMAND 34
COMBAT CARS 34
COMIX ZONE 34
CONTRA HARD CORPS (PROBOTECTOR) 35
CORPORATION (CYBER COP) 35
CURSE 35
DANGEROUS SEED 35
DEMOLITION MAN 36
DESERT STRIKE 36
DOOM TROOPERS (MUTANT CHRONICLES: DOOM TROOPERS) 36
DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA) 36
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE 36
DUNE II 36
DYNAMITE DUKE 37
EARNEST EVANS 37
EARHWORM JIM 37
EARTHWORM JIM 2 37
ECCO THE DOLPHIN 38
ECCO JR. 39
ECCO 2: THE TIDES OF TIME 39
EL VIENTO 40
EXO SQUAD 40
F-15 STRIKE EAGLE 40
F-15 STRIKE EAGLE 2 40
F-117 NIGHT STORM 40
F-22 INTERCEPTOR 40
FAERY TALE ADVENTURE 41
FIRE MUSTANG 41
FIRE SHARK 41
FLASHBACK 41
FORGOTTEN WORLDS 42
GAIARES 42
GAIN GROUND 42
GAUNTLET IV 42
GENERAL CHAOS 43
GENERATIONS LOST 43
GODS 43
GOLDEN AXE I 43
GOLDEN AXE 2 43
GOLDEN AXE 3 44
GRANADA 44
HEAVY NOVA 45
HELLFIRE 45
HERSOG ZWEI 45
HUMANS 45
IMMORTAL (THE) 46
INSECTOR X 46
JUNGLE STRIKE 46
KING'S BOUNTY: THE CONQUEROR'S QUEST 46
KING OF THE MONSTERS 46
KING OF THE MONSTERS 2 46
KLAX 46
LANGRISSER (WARSONG) 46
LAWNMOVER MAN (THE) 47
LEMMINGS 47
LEMMINGS 2 47
LHX ATTACK CHOPPER 48
MEGA TURRICAN 48
METAL MARINES 48
MIDNIGHT RESISTANCE 48
MIG-29 48
ONSLAUGHT 48
PAGEMASTER 48
PHANTASY STAR 2 48
PHANTASY STAR 3 48
PHANTOM 2040 49
PIRATES OF DARK WATER 49
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE 49
POPULOUS 49
POPULOUS 2 (Wrath of the Gods, Two Tribes) 49
POWERMONGER 50
PREDATOR 2 50
PUNISHER (THE) 50
RANGER X (EX-RANZA) 50
RED ZONE 50
RINGS OF POWER 50
ROBOCOP vs TERMINATOR 50
ROLLING THUNDER 51
ROLLING THUNDER 2 51
ROLLING THUNDER 3 52
SAGAIA 52
SEA QUEST DSV 52
(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY 52
SHADOWRUN 52
SHINING FORCE 53
SHINING FORCE II 53
SKELETON CREW 54

SONIC THE HEDGEHOG 54
SONIC THE HEDGEHOG 2 54
SONIC THE HEDGEHOG 3 55
SONIC & KNUKCLES 56
SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND) 56
SONIC SPINBALL 57
SPACE HARRIER 2 57
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 57
STAR TREK: DEEP SPACE NINE 57
STARFLIGHT 57
SYNDICATE 57
TARGET EARTH (Assault Suits Leynoss) 58
TASK FORCE HARRIER EX 58
TECHNOCLASH 58
TERMINATOR 58
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME 58
THEME PARK 58
THUNDER FORCE 2 58
THUNDER FORCE 3 58
THUNDER FORCE 4 (LIGHTENING FORCE) 59
TURRICAN 59
TWIN COBRA (TIGER HELI) 59
UNIVERSAL SOLDIER 59
URBAN STRIKE 59
VECTORMAN 60
VECTORMAN 2 60
WARLOCK 60
WIZ 'N' LIZ 61
ZERO TOLERANCE 61

СТРАТЕГИЯ

688 ATTACK SUB 62
ANIMANIACS 64
BIMINI RUN 64
BIO-HAZARD BATTLE (CRYING) 65
CHAKAN: THE FOREVER MAN 65
CHESS 65
COLUMNS 67
COLUMNS 2 (только для Mega Drive 2) 67
COLUMNS 3 67
CORPORATION (CYBER COP) 68
CRUSADER OF CENTY (SOLEIL) 68
DRACULA (BRAM STOKER'S DRACULA) 68
EARTHWORM JIM 2 69
ECCO 2: THE TIDES OF TIME 70
FAERY TALE ADVENTURE 71
FLASHBACK 71
GAUNTLET IV 71
GENERATIONS LOST 72
GENGHIS KHAN II 72
IMMORTAL (THE) 73
LANDSTALKER 73
LANGRISSER (WARSONG) 74
LAWNMOVER MAN (THE) 74
LIBERTY OR DEATH 74
LIGHT CRUSADER 76
P.T.O. — Pacific Theater of Operations (TORA! TORA!) 76
PHANTASY STAR 2 76
PHANTASY STAR 3 76
PHANTASY STAR IV: END OF THE MILLENNIUM 77
PIRATES OF DARK WATER 77
RAMPART 77
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS III, DRAGON OF DESTINY 78
(SPIDERMAN:) SEPARATION ANXIETY 78
SHADOWRUN 78
SHINING FORCE 78
SHINING IN THE DARKNESS 79
SONIC 3D BLAST (SONIC 3D: FLICKIES ISLAND) 79
SWORD OF VERMILION 80
VECTORMAN 2 80
ZERO TOLERANCE 2 (BEYOND ZERO TOLERANCE) 80

БОЛЬШАЯ ИГРА

BATTLETECH 81
CANNON FODDER 84
CHAKAN THE FOREVERMAN 93
COMIX ZONE 105
DESERT STRIKE 122
DUNE 2: BATTLE FOR ARAKIS 126
FLASHBACK 163
JUNGLE STRIKE 169
PIRATES GOLD! 175
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE 186
POPULOUS, POPULOUS 2 (Wrath of the Gods, Two Tribes) 189
SHINING FORCE 2 194
SUPER BATTLETANK 215
SYNDICATE 217
UNCHARTED WATERS: NEW HORIZONS 220
URBAN STRIKE 224

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В МИРЕ ИГР

МАГИСТР 16

> Обучающий 16-битный компьютер

> Полная совместимость с "Сега" 16-бит

> Можно подключить компьютерные клавиатуру, мышку, дисковод, принтер

> Лёгкие в освоении обучающие программы

> Возможности персонального компьютера при цене игровой приставки

> Встроенный электронный диск для сохранения текстов и рисунков в формате IBM PC

magistr16@NEWGAME.ru | e-mail

www.NEWGAME.ru | web